SNSP-AW5P-EUR

WORLD MASTERS Golf

INSTRUCTION BOOKLET



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM



LICENSED BY





Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

World Masters Golf

CONTENTS

Getting ready to play

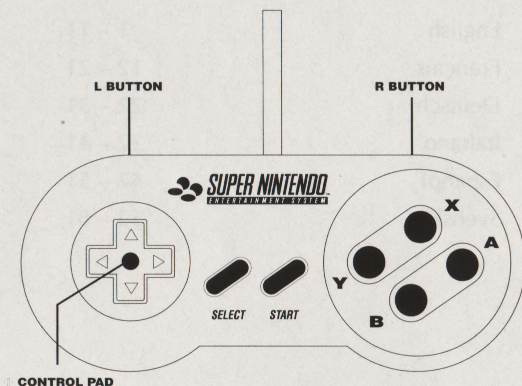
1. Set up your Super Nintendo Entertainment System according to the instructions which came with the unit.

2. Make sure that your control pad is plugged in – both of them if you're playing a friend.

3. Make sure that the power switch is OFF. Place the cartridge in the slot and press it down firmly until it clicks into place.

4. Turn the power switch to ON.

5. You're ready to play golf. Yippee!



World Masters Golf

Introduction
Welcome to World Masters Golf, the premier golfing simulation available for the SNES. This cartridge brings you all the fun and excitement of four demanding golf courses. Every aspect of the game is recreated for your enjoyment, including the sights and sounds of a modern golf course.

You'll be able to practice rounds on your own, against the SNES or against upto 7 friends; you can play the special one player challenge tournament and even play a matchplay game against a friend or the computer. Whatever your handicap, whether you're left or right handed and whether or not you've ever played a round of golf in your life you'll be able to set the game up to play the way that *you* want – you're going to love this game. Enjoy.

Get a Grip

Before we head for the first tee, lets get acquainted with the controls you'll use out on the golf course.
B Button – Starts and stops the shot strength indicator and accepts menu selections.
A and X Buttons – Shows you the ball's lie.
Y Button – Indicates where the hole is, by showing you the flag and allows you to go back through the menus if you wish to change something.
L&R Buttons – Enables you to change the club you're using.
Select – Calls up the menu screen, enabling you to view the overhead map and the scores.
Start – This gives you the ability to skip the current hole or even quit the entire round.

Let's head for the fairway and get playing. From the main menu, choose **Practice.** Now select the number of players by moving the arrow over the appropriate number and pressing the B Button, now press Start and you will be asked to choose which of the four courses you'd like to play on. For the purposes of this manual, choose Aldan Forest (by pressing Start) and the screen will change to show you your player on the first tee.

The Game Screen

Before we play, let's have a look at the in-game screen.

Aiming the ball: The small white cross hair in the middle of the screen indicates where the shot is currently aimed. Try moving this by moving the direction pad left and right. This will allow you to hit the ball to any point on screen. To move the direction of shot and keep the shot accurate you should always use the overhead map to change the direction.

Wind direction and strength: On the left of the screen in a white box you'll see an arrow that twitches about – this is your wind direction indicator. Underneath the box is a wind speed in mph – this indicates how strong the wind is out on the course, from a gentle breeze to a strong wind. Pay careful attention to both of these readings.

- When the arrow is pointing straight down, the wind is in your face and you'll have to hit the ball harder than usual to send it the same distance.
- When the arrow is pointing left or right, it means that you've got a cross wind and you'll have to move the direction cross hair in the opposite direction to compensate.
- When the arrow's pointing straight up the wind is directly behind you and your ball will fly further than usual.

Shot Statistics: Underneath the wind indicators are all your current shot statistics.

- On the left is the shot indicator – as we're at the very start, it should read **Shot 1**.
- Next to this is the par indicator. The par for a particular hole is the number of shots that it should take to get the ball into the hole. In this case it should read **4**, indicating that you should be able to sink the ball in four shots.
- Finally, at the very bottom is the flag distance indicator. This tells you exactly how far away the flag is from your current position. In this case it should read **425 Yards**.

Shot Meter: On the right of the screen is the most important indicator in the game. The shot indicator enables you to precisely hit the ball with the correct amount of strength. On the bar are the markers **0%** and **100%**. The **100%** indicates where you should stop the strength bar for a full strength shot – exceed this line and you'll hit the ball harder still, but its direction might be erratic. The **0%** indicates where you should stop the bar for a straight shot.

Take a Shot

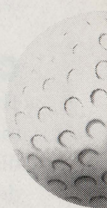
Now that you're acquainted with the game screen, let's play. First of all, let's have a look at the overhead map by pressing **Select** & then **Y**. The first hole at Aldan Forest is a 425 yard Par 4. As you can see from the map, the only danger is that bunker on the right; but so long as we hit a straight shot, that shouldn't present much of a problem.

Press any button to return to the tee. For this first shot we're going to hit a full length stroke right down the middle of the fairway. Press the **B** button to start the strength meter and then press it again when it reaches the **100%** marker. When the meter reaches the **0%** marker press the **B** button a third time – try and get it dead on the line. The ball will now fly down the course.

Playing an accurate shot

On the face of it, golf is simply about hitting a dimpled ball down a stretch of grass, but there are many other factors to take account of that determine whether or not your shot is accurate. These are points that you should bear in mind:

- The wind strength and direction.
- The lie (position) of the ball.
- The club you use.
- The strength with which you hit the ball.
- The surface you play from.



Hooking and slicing (Draw and Fade)

When you play a shot, its direction is decided by where on the club you hit the ball, if you get the strength meter directly on the white line you hit the ball in the middle and will hit a straight shot (apart from deviations due to wind).

If you hook the ball this means that the ball will move to the left of a right handed golfer and to the right of a left handed golfer. If you slice the ball this means that the ball will move to the right of a right handed golfer and to the left of a left handed golfer. You hook the ball if you stop the strength meter before it reaches the **0%** indicator and you slice it if you hit it after it has passed the **0%** indicator.

Most of the time if the ball goes to the left or right it is because you have not been able to stop the strength indicator on the white line for the perfect shot, however, there may be times due to direction of wind that you may wish to deliberately hit the ball to the left or the right, this is called Draw and Fade. There are two ways of putting Draw and Fade into a shot:-

Let's say, for instance, that there's a strong wind blowing from left to right across the fairway. If you hit a straight shot in these conditions then the ball will get deflected over to the right. You can nullify this by deliberately hooking (drawing) the ball, sending it into the wind, so that the ball ends up going in a straight line. This technique is also useful if you find yourself confronted by an obstacle such as a tree or a lake. By deliberately putting lots of hook (draw) or slice (fade) onto the ball, you can effectively swerve around the obstacle and get the ball into a more playable position for your next shot.

The other is to use the Fade and Draw indicator within the game. Pushing up and down on the direction pad will the switch the Shot meter with the Fade and Draw indicator, You can then move the direction pad left or right to determine the amount of fade or draw you wish to put on the ball.

Choice of club or iron

The SNES will automatically choose the club it thinks is most suitable for your next shot. It makes this decision based almost entirely on the distance your ball is from the green and therefore it can make unwise decisions. You may decide to choose a more powerful (or weaker) club, hit with extra (or less) power. To change your club simply use the **L** and **R** buttons on the top of the joypad.

Putting

Once you've made it onto the green you have to contend with some new challenges. On the putting green it's the speed and slope of the grass that determines where the ball goes. Therefore it's important that you carefully analyse all the possible pitfalls before you take your shot – there's no point in making it to the green in two shots if you then spend another five trying to get the ball in the hole.

Firstly, have a look at the bar in the bottom left of the screen, which indicates the speed of the green. The further the red bar is to the right of the indicator, the softer you'll need to hit the ball. Now press the **X** button and you'll be able to see how badly sloped the green is – the arrow indicates which way the slope rolls.

You have a shot meter as you did when you were on the fairway, however the power is variable, if you push up or down on the direction pad it will change the maximum distance you can putt (between 10 feet and 90 feet) to take the putt push the B Button.

Using The Overhead Map

In order to play a good shot in World Masters Golf, you've got to be aware of all the possible obstacles. You can quickly find out what to expect from your next shot by calling up the overhead map. To view the map, press the **Select** and **Y** buttons. The dotted line pointing down the course is the projected flight path of your ball, given the power of the club or iron.

If you're playing a tee shot, this line will probably read 240 yards, which is the furthest your driver can send the ball at full strength. Try pressing the direction pad **up** and **down** – this changes the direction in which the ball will be played. Therefore, if you think that you're likely to hit an obstacle, such as a bunker, aim the ball in a different direction. Now try moving the direction pad **left** and **right** – notice how the line gets shorter and longer. This enables you to judge the distance to obstacles, so allowing you to decide if it is worthwhile going for dangerous shots or playing safe. The **L** and **R** buttons on top of the joypad change the distance in greater steps.

When you change the direction of the line on the map screen, you're also affecting the direction in which you'll hit the ball when you return to the fairway. Therefore check that everything's set-up correctly before returning to the course or you'll hit a shot into the woodland.

Check Your Score

At any time during the course of a game, you can check your score. To do this, press the **Select** and **B** buttons. The table gives details of all the holes, along with your performance thus far. Pressing the **Y** button gives you your current status on the hole you're currently playing. Pressing the **X** button indicates how you're doing overall. Pressing **A** takes you back to the course.

Tournament

If you're in the mood for a bit of competition, why not try your skill against the SNES. The tournament option is a great way of honing your talents, enabling you to get to grips with the control system. The tournament option is actually a series of challenges, each designed to test your abilities. Initially these challenges are fairly simple, but as your skill increases you'll have to work harder and harder to win.

Matchplay

The matchplay option is for a maximum of two players. The idea here is to win individual holes – ultimately your final score doesn't matter. You play the game exactly as you would any other round of golf, except that at the end of the hole, it's he or she who putted down in the fewest shots that wins the hole. If two people get the same score then the hole is halved – nobody gets a point.

Options – Create Your Own Golfer

In order to get the most out of World Masters Golf you may decide that you'd like to set up your own player. This enables you to modify such variables as the sex of the player and the clubs they carry – all of which should enable you to play a bit better.

To change a player's set up, choose the **Select Player Details** option when you're choosing the number of players in a game. To create your own golfer, move the direction pad down and enter your player's name. You can now choose the player's sex, the clubs they carry, the joypad used, their handedness and their skill level.

If you don't want to create your own player then you can choose one of the pre-set characters. To do this click the **B** button on **Load Golfer** and choose the player you'd like to control. Alternatively, you can decide which CPU golfer you'd like to play against.

All Four Courses

For your golfing gratification there are four courses simulated in World Masters Golf. Each of these represents a different challenge and only by mastering all four can you can call yourself a World Masters Pro.

Aldan Forest

It's quiet, it's restful and it's resplendent with trees – it's also deceptively tricky. Aldan Forest's holes are flanked by woodland, bunkers and the occasional water hazard. Whilst the trees keep the winds down, they also represent an unpredictable danger – lodge your ball in the middle of a clump of pines and you'll have to play a pretty funky recovery shot.

Cranfield Lakes

Those hundreds of lakes and ponds might well look attractive, but they disguise the difficulty of this course. Due to the rather soggy nature of water, you'll need to play some seriously accurate shots if you're to hit the greens. Pay close attention to the wind-meter, a small gust can nudge that carefully aimed shot straight into the drink.

Marston Beach

This links course is reminiscent of the testing PGA courses that are so popular in America. The principle hazard here is the powerful ocean breeze which blows in off the coast. However it's exactly this unpredictability that makes this course one of the most enjoyable to play.

Victoria Plains

Having mastered the wind, the trees and the water, you'll have to get to grips with some tricky slopes on this course. The Victoria Plains golf course undulates all over the place, meaning that balls don't bounce quite as you'd expect them to. Combine this with some punishing putting greens and you've got a cunningly difficult course.

Some Top Tips

- Pay very careful attention to that wind-meter. A gust of 7mph or over can deflect your ball quite severely off its flight path. Overcome this problem by fading or drawing the ball.
- If you get caught in a sand trap, hit the ball much harder than you would if it were on grass – it takes more effort to free the ball from sand.
- When you're putting note whether or not you're playing up or down a slope and curve the ball inwards accordingly.
- Don't be tempted to use a high iron (1, 2, 3, 4, 5 or 6) or a wood when your ball's got a grotty lie in the grass – the ball will merely limp forward a foot or two. Instead use a low iron (7, 8, 9 or the pitching wedge) with as much power as you can muster.
- If there's a tree right in your line of sight, use the pitching wedge to knock the ball up over the obstacle.
- Make extensive use of the overhead map – don't just trust the CPU to point you in the right direction.

Glossary

19th Hole – The 19th Hole is the name traditionally given to the bar in the clubhouse at golf courses. 80 years ago it was a funny joke.

Bunker – Sandpits placed in strategic positions to catch badly aimed shots.

Driver – This heavy duty club (also known as a **Wood** because of its wooden head) is used from the tee. Drivers are designed to send the ball a long way – the **1 Wood** for example can send the ball 240 yards at 100% strength.

Fairway – The fairway is the smooth central reservation of grass. Ideally all your shots should end up on the fairway as you can virtually guarantee a good lie.

Foul – In golf a foul is a shot that ends up out of bounds. If the ball is played either too far to the left or right, past the white markers then the ball is out of bounds. Any ball that ends up in the water is considered a foul ball.

Handicap – This is how golfers are rated. The higher the handicap (such as 20), the worse the player. Very good golfers have negative handicaps (-4 for instance). These handicaps are used in stroke competitions and indicate the number of shots a player is allowed to subtract from the final score.

Hazard – Any obstacle that might obstruct the path of the ball.

Hook – To hit the ball left for a right handed golfer and right for a left handed golfer.

Iron – The majority of your shots will be played with an iron. These metal clubs range from the **1 Iron** (the most powerful) to the **Pitching Wedge** (the weakest). Irons are useful for extracting your ball from a bad lie or a hazard.

Lie – The terrain your ball is lying in. A **good lie** is a nice flat surface such as the fairway. A **bad lie** is when the ball's in a tricky position and you'll have difficulty hitting it.

Par – This is the number of shots that you should be able to get the ball down in. The designers of each golf course make an appraisal of each hole based on an average player. If you get the ball down in fewer shots than par then you've played **under par** if you make the hole in more shots then you're **over par**.

Putting green – Surrounding each hole is a very smooth green. When you're ball's on this area of grass you must use a putting iron to sink the ball.

Slice – To hit the ball right for a right handed golfer and left for a left handed golfer.

Tee – This is the area from which you play the first shot of a hole. Whilst on the tee you're allowed to perch the ball on a wooden or plastic prop – giving you a clear shot at the ball.

Préparation

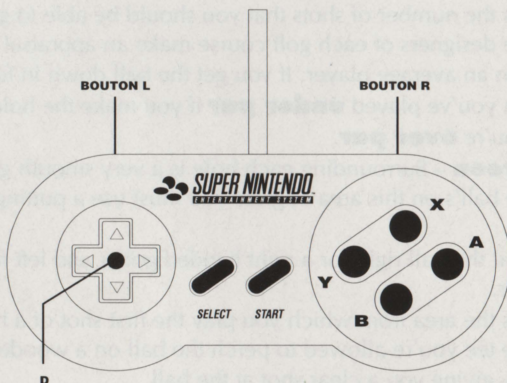
1. Installez votre Super Nintendo Entertainment System selon les instructions de sa notice d'utilisation.

2. Vérifiez que la manette est bien branchée (les deux manettes si vous jouez avec un ami).

3. Vérifiez que la console est éteinte (OFF). Placez la cartouche dans la fente prévue à cet effet et appuyez fermement vers le bas jusqu'à ce que vous entendiez un déclic.

4. Allumez la console (ON).

5. Vous êtes prêt à jouer au golf!



World Masters Golf

Introduction

Bienvenue à World Masters Golf, la première simulation de golf disponible sur SNES. Cette cartouche vous donnera toutes les sensations fortes de quatre parcours de golf éprouvants. Vous pourrez apprécier tous les aspects du jeu fidèlement recréés, comprenant les paysages et les sons d'un parcours de golf moderne.

Vous pouvez vous entraîner tout seul, affronter la SNES ou jouer avec des amis (jusqu'à 7); vous pouvez participer au tournoi spécial un joueur et même affronter un ami ou l'ordinateur en mode Matchplay. Quel que soit votre handicap, que vous soyez droitier ou gaucher, ou que vous n'ayez jamais joué au golf de votre vie, vous pourrez configurer le jeu comme vous le désirez. Vous allez adorer ce jeu!

Familiarisez-vous avec les boutons

Avant de commencer à jouer, vous devez vous familiariser avec les commandes que vous allez utiliser sur le parcours.

Bouton B - Active et désactive l'indicateur de tir et valide les sélections des menus.

Boutons A et X - Ils vous montrent où se trouve la balle.

Bouton Y - Il indique la position du trou, en vous montrant le drapeau et vous permet de retourner aux menus si vous désirez changer quelque chose.

Boutons L et R - Ils vous permettent de changer de club.

Select - Il fait apparaître l'écran menu, et vous permet d'obtenir une vue aérienne, ainsi que les scores.

Start - Il vous permet de passer le trou actuellement sélectionné et même de quitter la manche.

Rendons-nous donc sur le fairway pour commencer à jouer. À partir du menu principal, choisissez **Practice** (Entraînement). Sélectionnez ensuite le nombre de joueurs en plaçant la flèche sur le nombre approprié et en appuyant sur le bouton B; appuyez ensuite sur Start pour choisir un parcours parmi les quatre disponibles. Choisissez Aldan Forest (en appuyant sur Start) et l'écran affichera alors votre joueur au premier Tee.

L'écran de jeu

Avant de commencer la partie, jetons un coup d'oeil à l'écran de jeu.

Viser: le petit viseur blanc au milieu de l'écran indique la destination de la balle. Déplacez le viseur en appuyant sur le bouton directionnel vers la gauche ou la droite. Vous pourrez ainsi envoyer la balle sur n'importe quel point de l'écran. Utilisez la carte aérienne pour modifier la direction d'un coup sans pour autant perdre de sa précision.

Direction et force du vent: sur le côté gauche de l'écran, vous verrez une case blanche avec une flèche. C'est l'indicateur de direction du vent. Sous la case vous trouverez la vitesse du vent en miles par heure. Ceci vous indique la force du vent sur le parcours, d'une faible brise à un vent fort. Jetez toujours un oeil cet indicateur.

- Lorsque la flèche pointe vers le bas, vous avez le vent de face et il vous faudra frapper la balle avec plus de puissance pour lui faire parcourir une distance égale.
- Lorsque la flèche pointe vers la gauche ou la droite, ceci indique qu'il y a un vent de travers et que vous devez déplacer le viseur de direction dans le sens opposé pour compenser.
- Lorsque la flèche pointe droit vers le haut, le vent est directement derrière vous et votre balle parcourra une distance plus importante que d'habitude.

Statistiques de tir: sous l'indicateur de vent, vous trouverez vos statistiques de tir.

- L'indicateur de tir est à gauche - Comme vous venez de commencer, il devrait indiquer **Shot 1** (Tir 1).
- L'indicateur de par est situé à côté - Le par est le nombre de coups nécessaires pour mettre la balle dans le trou. Dans ce cas, il devrait indiquer **4**, ce qui veut dire que vous devriez pouvoir envoyer la balle dans le trou en quatre coups.
- Tout en bas, vous trouverez le drapeau, indicateur de distance. Il vous indique exactement la distance qui le sépare de votre position. Dans ce cas, il devrait indiquer **425 yards** (372,5 m).

Indicateur de puissance: à droite de l'écran, vous trouverez l'indicateur le plus important du jeu. L'indicateur de puissance vous permet de frapper la balle avec précision et avec la puissance qui

convient. La barre comporte les marqueurs **0%** et **100%**. **100%** est le niveau où vous devez arrêter la barre de puissance pour tirer à pleine puissance. Si vous excédez cette ligne vous frapperez la balle encore plus fort, mais sa direction est plus difficile à contrôler. Le **0%** indique l'endroit où vous devez arrêter la barre pour obtenir un coup droit.

Tirer

Maintenant que vous connaissez l'écran de jeu, il est temps de passer aux choses sérieuses. Si vous appuyez sur **Select** et **Y** vous ferez apparaître la carte aérienne. Le premier trou d'Aldan Forest fait 425 yards et a un par de 4. Comme vous pouvez le voir sur la carte, le seul danger est le bunker se trouvant sur la droite, mais à partir du moment où votre tir est rectiligne, cela ne devrait pas trop poser de problèmes.

Appuyez sur n'importe quel bouton pour retourner au tee. Vous allez effectuer votre premier coup en tirant droit au milieu du fairway. Appuyez sur le bouton **B** pour activer l'indicateur de puissance et appuyez à nouveau dessus lorsqu'il atteint les **100%**. Lorsque la barre redescend et atteint **0%**, appuyez sur le bouton **B** une troisième fois et essayez de ne pas dépasser la ligne. La balle sera alors frappée.

Effectuer un tir précis

Le but du jeu de golf consiste en fait à frapper une balle sur un parcours herbeux, mais vous devez prendre en compte de nombreux autres paramètres qui déterminent la précision de votre tir. Voici les paramètres que vous ne devez pas oublier:

- La force et la direction du vent.
- La position ("lie") de la balle sur le terrain.
- Le club que vous utilisez.
- La puissance avec laquelle vous frappez la balle.
- La surface à partir de laquelle vous jouez.

Effectuer des tirs en crochet (Hook-Slice/Draw-Fade)

La direction d'un tir est déterminée par la partie du club qui frappe la balle. Si l'indicateur de puissance est directement sur la ligne blanche, vous frapperez la balle au milieu et effectuerez un tir droit (sauf s'il y a du vent).

Si vous effectuez un "Hook", la balle adopte une trajectoire incurvée vers la gauche, pour un joueur droitier, et vers la droite pour un joueur gaucher. Si vous effectuez un "Slice", la balle adopte une trajectoire incurvée vers la droite, pour un joueur droitier, et vers la gauche pour un joueur gaucher. Vous effectuez un hook si vous arrêtez l'indicateur de puissance avant qu'il n'atteigne **0%** et un slice si vous l'arrêtez lorsqu'il a dépassé l'indicateur **0%**.

La plupart du temps, la balle part sur la gauche ou la droite car vous n'arrivez pas à arrêter l'indicateur sur la ligne blanche pour obtenir le coup parfait. Cependant, lorsqu'il y a du vent, vous devez frapper délibérément la balle vers la gauche ou la droite pour compenser; c'est ce que l'on appelle le "Draw" et le "Fade". Il y a deux façons de donner ces effets à la balle:

Imaginons qu'un vent fort souffle de la gauche vers la droite sur le fairway. Si vous effectuez un tir droit dans ces conditions, la balle va être déviée vers la droite. Vous pouvez éviter cela en incurvant délibérément la trajectoire de la balle, l'envoyant dans la direction du vent, de façon à ce qu'elle adopte ensuite une trajectoire rectiligne. Cette technique est également utile si vous êtes confronté à un obstacle tel qu'un arbre ou un lac. En incurvant délibérément la trajectoire de la balle, vous pourrez lui faire éviter l'obstacle et préparer le terrain pour le coup suivant.

Vous pouvez également utiliser l'indicateur de Fade et Draw du jeu. Lorsque vous appuyez vers le haut et le bas sur le bouton directionnel, l'indicateur de tir se transforme en indicateur de Fade et Draw. Vous pouvez alors appuyer sur le bouton-D vers la gauche ou la droite pour déterminer la quantité de Fade et de Draw que vous allez donner à la balle.

Choix du club

La SNES choisit automatiquement le club qui, selon elle, est le mieux approprié pour votre prochain coup. Ce choix dépend de la distance de la balle par rapport au green et la console peut donc parfois prendre la mauvaise décision. Vous pouvez choisir un club plus ou moins puissant, et frapper la balle plus ou moins fort. Pour changer de club, utilisez simplement les boutons **L** et **R** de la partie supérieure de la manette.

Putter

Lorsque la balle est sur le green, vous devez faire face à de nouveaux défis. Sur le putting green, la vitesse de la balle et l'inclinaison du terrain sont les deux paramètres importants, déterminant la destination de la balle. Il est donc important de bien analyser la situation avant de tirer. Ça ne sert à rien d'envoyer la balle sur le green en deux coups s'il vous en faut cinq pour la mettre dans le trou.

Regardez d'abord la barre se trouvant dans le coin inférieur gauche de l'écran, et indiquant la vitesse du green. Plus la barre rouge est sur la droite de l'indicateur, plus il vous faudra frapper la balle doucement. Appuyez maintenant sur le bouton **X** afin de voir l'inclinaison du green. La flèche indique la direction de la pente.

Vous disposez d'un indicateur de tir identique à celui que vous aviez sur le fairway, mais la puissance est variable; si vous appuyez sur le bouton-D vers le haut ou le bas, la distance maximale à laquelle vous pouvez effectuer le put sera modifiée (entre 10 et 90 pieds, soit 3 à 27 m). Pour putter appuyez sur le bouton B.

Utiliser la carte aérienne

Pour effectuer un bon tir dans World Masters Golf, vous devez tenir compte des obstacles. Vous pouvez rapidement savoir ce qui vous attend lors de votre prochain tir, en activant la carte aérienne. Pour voir la carte, appuyez sur les boutons **Select** et **Y**. La ligne en pointillés représente la trajectoire hypothétique de la balle, en fonction du club.

Si vous jouez à partir du tee, cette ligne indiquera probablement 240 yards, la distance à laquelle le driver pourra envoyer la balle, à pleine puissance. Essayez d'appuyer vers le haut ou le bas sur le bouton-D (ceci modifie la trajectoire de la balle. Si vous pensez que vous allez rencontrer un obstacle, tel qu'un bunker, envoyez la balle dans une direction différente. Essayez maintenant d'appuyer sur le bouton-D vers la gauche ou la droite; vous remarquerez que la ligne raccourcit et s'allonge. Ceci vous permet de juger la distance des obstacles et décider ainsi s'il vaut mieux prendre des risques ou jouer la carte de la sécurité. Les boutons L et R modifient la distance en incréments plus importants.

Lorsque vous changez la direction de la ligne sur l'écran carte, vous affectez également la trajectoire de la balle quand vous retournez au fairway. Vérifiez donc que tout est bien réglé avant de retourner au parcours, sinon, la balle atterrira dans le bois.

Vérifiez votre score

Vous pouvez vérifier votre score à n'importe quel moment du jeu, en appuyant simplement sur les boutons **Select** et **B**. Le tableau vous donne des détails de tous les trous, ainsi que votre performance. Appuyez sur le bouton **Y** pour obtenir votre statut sur le trou que vous êtes en train de jouer. Appuyez sur le bouton **X** pour avoir une impression générale. Appuyez sur **A** pour revenir au parcours.

Tournoi (Tournament)

Si vous voulez participer à une compétition, essayez d'affronter la SNES. L'option Tournoi (Tournament) est un moyen efficace pour vous améliorer, vous permettant de bien maîtriser le système de commande. L'option Tournoi est en fait une série de défis, conçus pour tester vos capacités. Au départ, ces défis sont très simples, mais au fur et à mesure que vous vous améliorez, vous devrez faire de plus en plus d'efforts pour gagner.

Matchplay

Cette option est destinée à un maximum de deux joueurs, qui doivent gagner les trous individuellement. Votre score final n'est pas vraiment important. Vous jouez comme si vous disputiez une manche, mais à la fin du trou, c'est celui ou celle qui a le nombre de coups le moins élevé qui gagne le trou. Si deux joueurs sont à égalité, le score est divisé en deux, et personne n'obtient de points.

Options - Créer votre propre golfeur (Create Your Own Golfer)

Pour apprécier encore plus World Masters Golf, vous pouvez créer votre propre golfeur. Ceci vous permet de modifier des variables comme le sexe du joueur, et les clubs qu'il ou elle possède; tout cela devrait vous permettre de jouer un peu mieux.

Pour changer la configuration d'un joueur, choisissez S**elect Player Details** (Sélectionner détails du joueur) lorsque vous choisissez le nombre de participants. Pour créer votre propre golfeur, appuyez sur le bouton-D vers le bas et entrez le nom de votre joueur. Vous pouvez ensuite changer le sexe du golfeur, les clubs qu'il transporte, la manette utilisée, son niveau et s'il est droitier ou gaucher.

Si vous ne voulez pas créer votre propre joueur, vous pouvez choisir l'un des personnages déjà créés. Pour cela, appuyez sur le bouton **B** lorsque le pointeur est sur **Load Golfer** (Charger golfeur) et choisissez le joueur que vous désirez contrôler. Vous pouvez également choisir votre adversaire informatique.

Les quatre parcours

World Masters Golf comprend quatre parcours simulés, représentant tous un défi différent et ce n'est qu'après les avoir maîtrisés tous les quatre que vous pourrez revendiquer le titre de World Masters Pro.

Aldan Forest

C'est un parcours paisible et boisé, mais aussi pleins de pièges insoupçonnés. Les trous de ce parcours sont entourés d'arbres, de bunkers et occasionnellement d'étendues d'eau. Les arbres réduisent peut-être l'effet du vent, mais ils représentent un danger permanent. Si votre balle atterrit au milieu des pins, il vous faudra faire des prouesses pour la récupérer.

Cranfield Lakes

Ces centaines d'étangs et de mares sont peut-être agréables à regarder, mais ils vous font oublier la difficulté de ce parcours. L'eau étant omniprésente, vous devrez effectuer des tirs précis si vous voulez atteindre le green. Prenez toujours en compte l'indicateur de vent, car même un léger souffle risque de dévier la balle dans l'eau.

Marston Beach

Ce parcours en bord de mer rappelle les éprouvants parcours PGA si populaires aux États-Unis. Le danger principal de ce parcours est la puissante brise marine qui souffle de l'océan, mais c'est précisément ce paramètre imprévisible qui fait de ce parcours l'un des plus agréables à jouer.

Victoria Plains

Ayant maîtrisé le vent, les arbres et l'eau, vous devez maintenant vous attaquer au terrain incliné de ce parcours. Victoria Plains est situé sur un terrain ondulé, ce qui implique que les balles ne rebondissent pas exactement où vous les attendiez. Combinez cela à des putting greens éprouvants et vous obtenez un parcours particulièrement difficile.

Quelques conseils

- Consultez fréquemment l'indicateur de vent. Une bourrasque de 7 miles/heure ou plus peut sérieusement faire dévier votre balle de sa trajectoire. Vous pouvez surmonter ce problème en donnant un effet de "fade" ou "draw" à la balle.
- Si vous êtes coincé dans le sable, frappez la balle plus puissamment que si elle était sur l'herbe; il faut plus d'efforts pour libérer la balle du sable.
- Lorsque vous effectuez un put, notez l'inclinaison du green et incurvez la trajectoire de la balle comme il convient.
- Ne soyez pas tenté d'utiliser un fer élevé (1, 2, 3, 4, 5 ou 6) ou un bois, lorsque votre balle est dans une mauvaise position, car elle n'effectuerait qu'un saut de puce. Utilisez plutôt un fer peu élevé (7, 8, 9 ou le pitching wedge) et appliquez autant de force que vous pouvez.
- Si votre champ de vision est obstrué par un arbre, utilisez le pitching wedge pour faire passer la balle par-dessus l'obstacle.
- Utilisez souvent la carte aérienne et ne comptez pas tout le temps sur l'ordinateur pour vous indiquer la bonne direction.

Glossaire

19ème trou - ou 19th Hole en anglais, est souvent le nom donné au bar du Clubhouse sur un parcours de golf. C'était une blague amusante, il y a 80 ans.

Bunker - tas de sable placé dans des positions stratégiques pour récupérer la balle lorsqu'elle est mal envoyée.

Driver - ce club, connu également sous le nom de **Bois** (en raison de sa tête en bois) est utilisé à partir du tee. Les drivers sont conçus pour envoyer la balle sur de longues distances. Le **Bois 1** peut envoyer la balle à 240 yards, si elle est frappée à pleine puissance.

Fairway - c'est la bande de gazon où vous devez envoyer la balle, car il vous garantit une bonne position, pratiquement à tous les coups.

Faute - ou foul en anglais, est un coup qui sort des limites. Si la balle part trop loin vers la gauche ou la droite, au-delà des marqueurs blancs, la balle est hors limites. Toute balle qui atterrit dans l'eau est considérée comme faute.

Handicap - c'est la façon dont sont classés les golfeurs; plus le handicap est élevé (20) plus le joueur est mauvais. Les très bons joueurs ont des handicaps négatifs (-4 par exemple). Ces handicaps sont utilisés dans les compétitions Stroke Play, et indiquent le nombre de coups qu'un joueur peut soustraire du score final.
Obstacle - ou Hazard en anglais, tout ce qui peut obstruer la trajectoire de la balle.
Coup en crochet (Hook) - frapper la balle vers la gauche pour un golfeur droitier, et vers la droite pour un gaucher.
Fer - ou Iron, la majorité des coups se jouent avec un fer. Ces clubs de métal vont du **Fer 1** (le plus puissant) au **Pitching Wedge** (le plus faible). Les fers sont utiles pour extraire votre balle d'une mauvaise position ou d'un obstacle.
Position ou Lie - le terrain où est situé votre balle. Une **bonne position** équivaut à une surface plate, comme le fairway. La balle est dans une **mauvaise position**, si vous avez des difficultés à la frapper.
Par - c'est le nombre de coups que vous devriez effectuer pour envoyer la balle dans le trou. Les concepteurs des parcours se basent sur les performances d'un joueur moyen pour établir les pars. Si vous arrivez à rentrer la balle en moins de coups, vous avez un **"under par"** et en plus de coups, vous avez un **"over par"**.
Putting green - chaque trou est entouré d'une pelouse très lisse. Lorsque votre balle est dans cette zone, vous devez utiliser le putter pour la faire entrer dans le trou.
Coup en crochet (Slice) - frapper la balle vers la droite pour un golfeur droitier, et vers la gauche pour un gaucher.
Tee - c'est le point de départ de chaque trou. Lorsque vous êtes au tee, vous avez le droit de mettre la balle sur un tee en plastique ou en bois, afin de pouvoir effectuer un meilleur coup.

Vor dem Spielstart

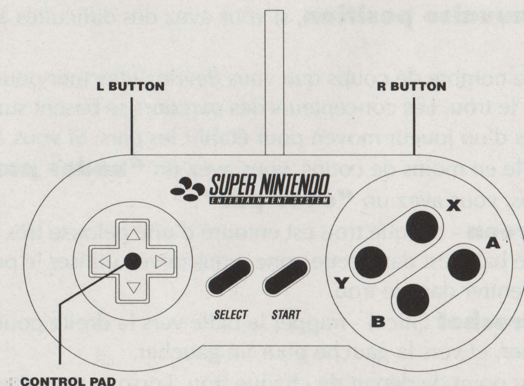
1. Installieren Sie Ihr SNES, wie im Begleitmaterial beschrieben.

2. Vergewissern Sie sich, daß Ihr Control Pad angeschlossen ist - Wenn Sie mit einem Freund spielen, müssen beide Control Pads angeschlossen sein.

3. Vergewissern Sie sich, daß Ihr Gerät AUSGESCHALTET ist. Legen Sie dann das Modul ein, und drücken Sie es leicht nach unten, bis es einklickt.

4. Nun können Sie Ihr Gerät EINSCHALTEN.

5. Jetzt kann es endlich losgehen. Juhu!



World Masters Golf

Einleitung

Willkommen zu *World Masters Golf*, der ersten Golfsimulation für das SNES. Dieses Spielmodul bietet Ihnen auf 4 anspruchsvollen Golfplätzen aufregenden Spielspaß. Jedes Detail des wirklichen Golfspiels finden Sie hier wieder, einschließlich der Ansichten und Geräuschkulisse eines modernen Golfplatzes.

Sie können die Runden alleine im Training absolvieren, gegen das SNES oder gegen bis zu 7 Ihrer Freunde spielen. Zur Auswahl stehen das spezielle "One Player Challenge Tournament" (Ein-Spieler-Herausforderungsturnier) und sogar ein "Matchplay" (Lochspiel) gegen einen Freund/eine Freundin oder den Computer. Welches Handicap Sie auch haben, ob Sie Links- oder Rechtshänder sind, und ganz egal, ob Sie schon jemals einen Golfschläger geschwungen haben - dieses Spiel können Sie ganz nach Ihren Wünschen gestalten. Davon werden Sie so schnell nicht wieder loskommen! Viel Spaß!

Vor dem Spiel

Bevor Sie sich ans erste Tee wagen, sollten Sie sich mit den Steuerungen vertraut machen, die Sie auf dem Golfplatz brauchen.

Knopf B – Damit können die Schlaganzeige ein- bzw. ausgeschaltet und Menüoptionen aufgerufen werden.

Knopf A und **X** – Zeigt Ihnen, wie Ihr Ball liegt.

Knopf Y – Hier zeigt Ihnen die Flagge an, wo sich das nächste Loch befindet. Außerdem können Sie damit durch alle Menüs gehen, wenn Sie eine Einstellung ändern wollen.

Knopf Links/Rechts – Ermöglicht das Auswechseln Ihres Schlägers.

SELECT – Ruft den Menübildschirm auf, auf dem Sie Platzübersicht und Punktestand sehen können.

START – Damit kann das aktuelle Loch übersprungen oder die ganze Runde abgebrochen werden.

Machen Sie sich also auf zum Fairway, und stürzen Sie sich ins Spiel. Wählen Sie zunächst im Hauptmenü "Practice" (Training). Anschließend legen Sie einfach mit dem Cursor die Spielerzahl fest und bestätigen Ihre Wahl mit Knopf B. Danach drücken Sie **START** und legen fest, welchen der 4 Kurse Sie spielen wollen. Für den Anfang sollten Sie sich mit **START** für "Aldan Forest" entscheiden. Auf dem Bildschirm erscheint dann Ihr Spieler am ersten Tee.

Der Spielbildschirm

Es ist sinnvoll, sich vor dem Spiel mit dem Spielbildschirm vertraut zu machen.

Zielen des Balls: Das kleine weiße Kreuz in der Bildschirmmitte zeigt an, wie der Schlag im Moment ausgerichtet ist. Mit Hilfe des Richtungsknopfes (R-Knopfes) Links und Rechts kann dieses Zielkreuz bewegt werden. Dadurch können Sie den Ball an jede Stelle auf dem Bildschirm schlagen. Zur kontrollierten und präzisen Schlagvorbereitung bedienen Sie sich am besten der Platzübersicht.

Windrichtung und -stärke: In einem weißen Kästchen links auf dem Bildschirm sehen Sie einen sich bewegenden Pfeil. Dies ist die Windrichtungsanzeige. Unterhalb des Kästchens ist der Windmesser (Meilen pro Stunde), der Ihnen die Windstärke auf dem Platz angibt - von leichten Brisen bis zu starken Böen. Diese beiden Anzeigen sind sehr wichtig für Ihr Spiel.

- Zeigt der Pfeil senkrecht nach unten, haben Sie mit Gegenwind zu rechnen, d.h. Sie müssen den Ball härter schlagen als gewöhnlich, um die gleiche Distanz überbrücken zu können.
- Ist der Pfeil nach links oder rechts gerichtet, bedeutet dies, daß Seitenwind herrscht. In diesem Fall muß das Fadenkreuz zum Ausgleich in die entgegengesetzte Richtung bewegt werden.
- Wenn der Pfeil senkrecht nach oben zeigt, müssen Sie sich auf Rückenwind gefaßt machen, d.h. Ihr Ball fliegt weiter als sonst.

Schlagstatistik: Unterhalb der Windanzeigen sehen Sie Ihre aktuellen Spielstatistiken.

- Auf der linken Seite befindet sich die Schlaganzeige. Bei Spielbeginn sollte sie **Shot 1 (Schlag 1)** anzeigen.
- Gleich daneben sehen Sie die Par-Anzeige. Das Par für ein Loch legt die Anzahl an Schlägen fest, die im allgemeinen zum Einlochen benötigt wird. In unserem Beispiel sollte die Anzeige **4** angeben, d.h. Sie sollten an diesem Loch den Ball mit dem vierten Schlag einlochen.
- Schließlich haben Sie ganz unten den Fahnen-Distanzmesser, der Ihnen die genaue Entfernung zwischen Ihrer aktuellen Position und der Fahne angibt. In diesem Fall steht er auf **425 Yards** (1 Yard = 91 cm).

Schlagmesser: Rechts auf dem Bildschirm befindet sich die wichtigste Anzeige des ganzen Spiels, der Schlagmesser. Mit Hilfe dieser Anzeige können Sie die Stärke Ihrer Schläge genau bestimmen. Die Kraftleiste reicht von **0%** bis **100%**, wobei bei **100%** die volle Schlagkraft erreicht ist. Sind **100%** überschritten, dann wird der Ball zu kräftig abgeschlagen und könnte deshalb vom Kurs abkommen. Bei **0%** ist die Untergrenze für einen geraden Schlag erreicht.

Ball abschlagen

Nachdem Sie sich einigermaßen auf dem Spielbildschirm auskennen, kann's losgehen. Zuallererst sollten Sie mit Hilfe von **SELECT** und **Knopf Y** die Platzübersicht aufrufen. Das erste Loch auf Aldan Forest ist ein "425 Yard Par 4". Wie auf der Karte gut zu erkennen, ist die einzige Tücke an diesem Loch der Bunker auf der rechten Seite. Wenn Sie allerdings einigermaßen gerade abschlagen, sollte das kein Problem darstellen.

Drücken Sie einen beliebigen Knopf, um zum Tee zurückzukehren. Für den ersten Schlag müssen Sie genau die Mitte des Fairways entlangzielen. Aktivieren Sie die Kraftleiste mit Hilfe von **Knopf B**, und drücken Sie sie nochmals wenn **100%** erreicht sind. Geht die Anzeige gegen **0%**, müssen Sie ein drittes Mal **Knopf B** betätigen, um die Leiste genau bei **0%** anzuhalten. Der Ball fliegt nun das Fairway entlang.

Zielen

Im Grunde geht es beim Golfspiel nur darum, einen genoppten Ball eine Grasfläche entlangzuschlagen. Dies klingt aber einfacher als es ist, da viele Aspekte in Betracht gezogen werden müssen, um den Ball kontrollieren zu können. Folgende Punkte sind relevant:

- Windstärke und -richtung
- Lage des Balls
- Wahl des Schlägers
- Kraft der Schläge
- Untergrund

Hook und Slice (Draw und Fade)

Die Richtung des Balls wird von mehreren Faktoren bestimmt, z.B. mit welchem Teil des Schlägers der Ball getroffen wird. Steht die Schlaganzeige genau auf der weißen Linie, dann wird der Ball genau in der Mitte getroffen. Der Ball weicht dann höchstens vom Kurs ab, wenn ungünstige Windverhältnisse herrschen.

Bei einem Hook erhält der Ball einen Seitwärtsdrall (bei einem Rechtshänder nach links und umgekehrt). Bei einem Slice wird der Ball bei einem Rechtshänder nach rechts verzogen und bei einem Linkshänder nach links. Ein Hook ist möglich, wenn die Schlaganzeige gestoppt wird, bevor sie **0%** erreicht. Wird der Ball dagegen geschlagen, nachdem **0%** unterschritten sind, entsteht ein Slice.

In den meisten Fällen wird Ihnen der perfekte Schlag deswegen nicht gelingen, weil Sie die Schlaganzeige nicht auf der weißen Linie anhalten konnten. Andererseits kann es auch sein, daß Sie aufgrund der Windverhältnisse bewußt den Ball nach links oder rechts schlagen wollen. Dies wird dann Draw bzw. Fade genannt. Draw und Fade werden folgendermaßen bewirkt:

a) Nehmen wir an, auf dem Fairway herrscht starker Seitenwind von links. Wenn Sie den Ball unter diesen Umständen gerade abschlagen, wird er nach rechts abgelenkt. Dem kann dadurch entgegengewirkt werden, daß Sie dem Ball absichtlich einen Seitwärtsdrall verleihen, d.h. einen Draw spielen. Schlagen Sie ihn also in einer leichten Linkskurve, damit er aufgrund des Seitenwinds schließlich eine gerade Flugbahn erreicht. Diese Technik ist auch sehr nützlich, wenn Sie auf dem Kurs auf Hindernisse wie Bäume oder Seen stoßen. Wenn Sie den Ball absichtlich mit Hook (Draw) oder Slice (Fade) versehen, können Sie ihn um das Hindernis herumspielen und dadurch für den nächsten Schlag in eine günstigere Position bringen.

b) Die zweite Möglichkeit besteht darin, im Spiel die Fade/Draw-Anzeige zu Rate zu ziehen. Mit Hilfe des **R-Knopfes Oben** oder **Unten** können Sie auf der Schlaganzeige die Fade/Draw-Anzeige aktivieren. Betätigen Sie den **R-Knopf Links** oder **Rechts**, um die Stärke des Fade bzw. Draw genau einzustellen.

Wahl des Schlägers oder Eisens

Ihr SNES wählt automatisch den Schläger, den es für den nächsten Schlag am geeignetsten hält. Allerdings kann Ihnen eventuell ein schlechter Schläger zugeteilt werden, da das SNES die Wahl nur aufgrund der Entfernung Ihres Balls vom Grün trifft. Sie haben dann die Möglichkeit, sich für einen stärkeren oder schwächeren Schläger zu entscheiden, mit dem Sie einen härteren bzw. weniger starken Schlag spielen können. Um den Schläger auszuwechseln, müssen Sie den Knopf Links oder Rechts betätigen.

Putten

Wenn Sie sich erst einmal auf das Grün begeben haben, müssen Sie sich weiteren Herausforderungen stellen. Auf jedem Putting Green entscheidet die Beschaffenheit und Strich des Grases sowie die Neigung des Grüns, in

welche Richtung der Ball rollt. Es ist deshalb sehr wichtig, das Gelände vor dem Schlag genau zu studieren. Es ist völlig sinnlos, wenn Sie in zwei Schlägen das Grün erreichen und dann erst nach fünf Schlägen einlochen können.

Zunächst sollten Sie einen Blick auf die Leiste am linken unteren Bildschirmrand werfen, auf der Sie die Geschwindigkeit des Grüns ablesen können. Je weiter die rote Leiste nach rechts geht, desto weicher muß der Schlag sein. Drücken Sie nun **Knopf X**, um die Neigung des Grüns sehen zu können - der Pfeil zeigt an, nach welcher Seite das Grün abfällt.

Genauso wie auf dem Fairway haben Sie auch hier eine Schlaganzeige, mit der Sie die Härte Ihres Schlags variieren können. Mit Hilfe des **R-Knopfes Oben** oder **Unten** können Sie die maximale Entfernung für den Putt verändern (zwischen 10 und 90 Fuß). Zum Putten müssen Sie dann **Knopf B** drücken.

Benutzen der Platzübersicht

Für einen wirklich guten Schlag in *World Masters Golf* müssen erst alle möglichen Hindernisse analysiert werden. Auf der Platzübersicht können Sie gut erkennen, was Sie beim nächsten Schlag erwartet. Um diese Karte aufzurufen, betätigen Sie **SELECT** und dann **Knopf Y**. Die dem Kurs folgende gestrichelte Linie zeigt unter Berücksichtigung des gewählten Schlägers oder Eisens die zu erwartende Flugbahn Ihres Balls an.

Beim Abschlag zeigt diese Linie höchstwahrscheinlich eine Entfernung von 240 Yards an, da dies die maximale Distanz ist, über die ein mit voller Härte geschlagener Ball gehen kann. Wenn Sie den **R-Knopf Oben** und **Unten** drücken, können Sie die Richtung des Balls ändern. Glauben Sie also, Sie könnten auf ein Hindernis treffen, z.B. einen Bunker, dann sollten Sie die Flugbahn des Balls ändern. Betätigen Sie den **R-Knopf Links** oder **Rechts**, wird die Linie kürzer bzw. länger. So kann die Entfernung zum nächsten Hindernis abgeschätzt werden, d.h. Sie können entscheiden, ob Sie einen riskanten Schlag wagen oder auf Nummer sicher gehen wollen. Mit Hilfe der Knöpfe Links und Rechts kann die Entfernung in größeren Schritten verändert werden.

Verändern Sie den Verlauf der Linie auf dem Kartenbildschirm, so beeinflussen Sie gleichzeitig die Flugbahn Ihres Balls, wenn Sie auf das Fairway zurückkehren. Überprüfen Sie deshalb alle Einstellungen, bevor Sie sich wieder auf den Kurs begeben. Sie wollen ja schließlich nicht riskieren, daß Ihr nächster Schlag völlig daneben geht.

Überprüfen des Scores

Sie können jederzeit während des Spiels Ihren Score (Anzahl der Schläge) aufrufen. Dazu müssen Sie nur **SELECT** und **Knopf B** drücken Die Tabelle gibt Ihnen genaue Informationen zu allen Löchern sowie Ihre bisherigen Schläge. Durch Drücken von **Knopf Y** erfahren Sie Ihre aktuelle Plazierung an dem Loch, das Sie gerade spielen. Betätigen Sie **Knopf X**, wenn Sie Ihre Gesamtplazierung wissen wollen. Mit **Knopf A** kehren Sie wieder auf den Platz zurück.

Tournament (Turnier)

Wenn Sie gerade Lust auf einen Wettkampf haben, sollten Sie sich ruhig einmal mit Ihrem SNES messen. Mit der Turnieroption kann man bestens sein Können vervollkommnen und das Umgehen mit der Steuerung üben. Hier sehen Sie sich mit einer Vielfalt von Herausforderungen konfrontiert, die Ihnen alles abverlangen. Zu Anfang sind sie noch recht einfach, aber je besser Ihr Spiel wird, desto schwieriger wird es, den Sieg zu erringen.

Matchplay (Lochspiel)

Diese Option kann von maximal 2 Spielern gewählt werden. Es geht hier darum, einzelne Löcher zu gewinnen. Die Gesamtschläge spielen dabei keine Rolle. Das Matchplay wird genauso gespielt wie eine gewöhnliche Golfrunde, außer daß derjenige Sieger ist, der mit den wenigsten Schlägen eingelocht hat. Erreichen beide Spieler die gleiche Schlagzahl, erhält niemand einen Punkt.

Optionen - Erstellen Sie Ihren individuellen Golfer

Vielleicht glauben Sie, nur mit Ihrem individuellen Golfer das Beste aus *World Masters Golf* machen zu können. Entscheiden Sie also selbst, ob sie einen Spieler oder eine Spielerin wollen und welche Schläger benutzt werden. Das wird Ihr Spiel erheblich verbessern.

Um eine Spielereinstellung zu verändern, müssen Sie die Option "Select Player Details" (Wahl der Spielerdetails) wählen, wenn Sie die Teilnehmerzahl für Ihr Spiel festlegen. Um Ihren eigenen Spieler zu erstellen, betätigen Sie den **R-Knopf Unten** und geben den Namen Ihres Spielers ein. Jetzt können Sie festlegen, ob Sie einen Spieler oder eine Spielerin wollen, welche Schläger und welches Joypad benutzt werden, ob der Spieler/die Spielerin Links- oder Rechtshänder ist und welche Spielstärke gegeben sein soll.

Wollen Sie nicht Ihren eigenen Golfer erstellen, dann kann ein Spieler aus der Spielerliste gewählt werden. Dazu klicken Sie mit **Knopf B** "Load Golfer" (Golfer laden) an und treffen dann in der Aufstellung Ihre Wahl. Sie können auch gegen einen computergesteuerten Gegner antreten.

Die 4 Kurse

In *World Masters Golf* können Sie Ihre Fähigkeiten auf 4 Plätzen testen. Jeder Kurs stellt eine andere Herausforderung dar, und nur wenn sie alle 4 gemeistert haben, sind Sie des Titels "World Masters Pro" würdig.

Aldan Forest

Ein ruhiger und langsamer Kurs mit vielen Bäumen, der allerdings ziemlich tückisch ist. Die Löcher von Aldan Forest sind von Waldland, Bunkern und manchmal von Wasserlöchern umgeben. Obwohl die Bäume den Wind gut abhalten, stellen sie auch ein unberechenbares Risiko dar. Landet Ihr Ball inmitten einer Gruppe von Bäumen, müssen Sie einen ziemlich gewagten Recovery (Befreiungsschlag aus einem Hindernis heraus) spielen.

Cranfield Lakes

Die vielen Seen und Teiche sehen vielleicht ganz nett aus, allerdings täuschen sie auch über die Schwierigkeit des Kurses hinweg. Da Schläge aus dem Wasser heraus ziemlich schwierig sind, sollten Sie Ihre Schläge genau spielen, wenn Sie die Grüns treffen wollen. Achten Sie auch immer auf den Windmesser, denn jede kleinste Böe kann genau gezielte Schläge ins Wasser ablenken.

Marston Beach

Dieser Platz in Küstennähe erinnert an die Testkurse der PGA (Professional Golfers' Association), die in den USA sehr beliebt sind. Größtes Problem ist hier der starke Wind, der vom Meer her über das Festland weht. Doch gerade dieser unberechenbare Risikofaktor macht Marston Beach zu einem so interessanten Kurs.

Victoria Plains

Haben Sie sich mit Wind, Bäumen und Wasser auf diesem Kurs vertraut gemacht, dann müssen Sie sich mit der tückischen Neigung des Grüns befassen. Victoria Plains hat einige Bodenwellen aufzubieten, weshalb die Bälle meistens nicht so auftreffen wie erwartet. Dazu kommen dann noch einige schwierige Grüns, und schon haben Sie einen komplizierten Kurs voller Überraschungen.

Nützliche Tips

- Achten Sie immer auf die Windanzeige. Eine Brise von 7 Meilen/Std. oder mehr kann die Flugbahn des Balls ziemlich stark verändern. Versehen Sie in solchen Situationen Ihren Ball mit Fade oder Draw.
- Sitzen Sie in einem Sandbunker fest, dann müssen Sie einen viel stärkeren Schlag spielen als auf Gras, da es viel schwieriger ist, den Ball aus Sand herauszuspielen.
- Beim Putten müssen Sie die Neigung des Geländes berücksichtigen und den Ball entsprechend zielen.
- Nehmen Sie kein zu hohes Eisen (1, 2, 3, 4, 5 oder 6) oder ein Holz, wenn Ihr Ball ungünstig liegt, da er in diesem Fall nur 1 bis 2 Fuß weit rollt. Nehmen Sie statt dessen ein niedriges Eisen (7, 8, 9 oder ein Pitching Wedge), und schlagen Sie so hart wie möglich.
- Befindet sich genau in Ihrem Blickfeld ein Baum, dann müssen Sie ein Pitching Wedge benutzen, um den Ball hoch über das Hindernis zu spielen.
- Bedienen Sie sich der Platzübersicht. Und trauen Sie nicht immer Ihrem Computer, wenn er Ihnen für den nächsten Schlag die Richtung anzeigt.

Fachwörter

19. Loch: So wird traditionell die Bar in den Clubhäusern der Golfplätze genannt. Dieser Scherz kam vor 80 Jahren auf.

Bunker: Hierbei handelt es sich um strategisch plazierte Sandgruben, in denen schlechte Schläge landen können.

Driver: Englische Bezeichnung für schwere Hölzer (Holz deshalb, weil der Schlägerkopf aus Holz ist), die zum Abschlag vom Tee verwendet werden. Mit diesen Schlägern können lange Distanzen überwunden werden; mit Holz 1 kann der Ball beispielsweise mit 100 % Härte 240 Yards weit geschlagen werden.

Fairway: Dies ist die Spielbahn vom Abschlag bis zum Grün. Idealerweise sollten alle Ihre Schläge auf dem Fairway landen, damit der Ball günstig für den nächsten Schlag liegt.

Foul: Ein Foul ist ein Schlag, der außerhalb des Grüns landet. Wird der Ball zu weit nach rechts oder links geschlagen und landet außerhalb der weißen Markierung, dann ist er im Aus. Jeder Schlag ins Wasser ist ein Foul.

Handicap: Hierbei handelt es sich um die Einstufung der Spielstärke der einzelnen Spieler. Je höher das Handicap (z.B. 20), desto schlechter der Spieler. Sehr gute Golfspieler haben ein negatives Handicap (z.B. -4). Diese Handicaps werden in Wettbewerben herangezogen. Sie geben an, wie viele Schläge der Spieler vom Gesamtscore abziehen kann.

Hazard: Dies sind Hindernisse, die beim Spielen des Balles umgangen werden müssen.

Hook: Dies ist ein Ball mit Seitwärtsdrall, bei einem Rechtshänder wird er links getroffen und umgekehrt.

Eisen: Die meisten Schläge werden mit einem Eisen gespielt. Diese Metall-Schläger reichen von Eisen 1 (dem stärksten) bis zum Pitching Wedge (dem schwächsten). Ein Eisen brauchen Sie beispielsweise, wenn Ihr Ball ungünstig liegt oder Sie in einem Hindernis festsitzen.

Lie (Lage): Hierbei handelt es sich um die Position des Balls im Gelände. Eine gute Lage ist beispielsweise das Fairway, da es eben ist. Eine schlechte Lage ist gegeben, wenn der Ball schwierig liegt und Sie ihn nur unter Schwierigkeiten schlagen können.

Par: Dies ist die Anzahl der Schläge, die Sie zum Einlochen an einem bestimmten Loch benötigen sollten. Die Golfplatzarchitekten rühmen sich, jedes Loch für Durchschnittsspieler zu konzipieren. Bleiben Sie beim Einlochen **unter Par**, haben Sie weniger Schläge benötigt als durch das Par festgelegt. Brauchen Sie mehr Schläge zum Versenken des Balls, sind Sie **über Par**.

Putting Green: Das ist das Grün, auf dem sich die zu spielenden Löcher befinden. Liegt Ihr Ball in diesem Bereich, dann brauchen Sie ein Putting-Eisen zum Einlochen.

Slice: Bei diesem Schlag wird der Ball von einem Rechtshänder nach rechts geschlagen und von einem Linkshänder nach links.

Tee: Das Tee ist die Stelle, von der aus der erste Schlag auf ein Loch erfolgt. Am Tee darf der Ball auf eine Holz- oder Plastikstütze gesetzt werden, wodurch der Ball sauberer getroffen werden kann.

Preparati a giocare

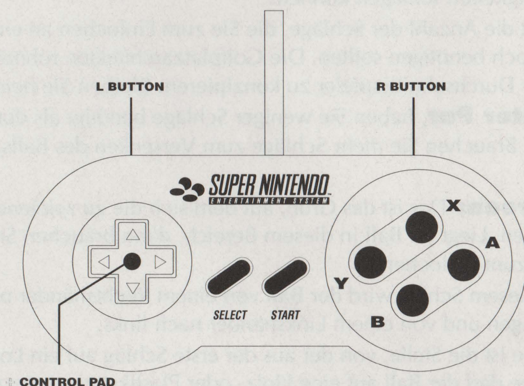
1. Allestisci il Super Nintendo Entertainment System come indicato nel manuale di istruzioni.

2. Accertati che una pulsantiera (o due, se giochi con un amico) sia collegata.

3. Accertati che l'interruttore sia su OFF (SPENTO). Inserisci la cartuccia nell'unità e premila ben dentro.

4. Sposta l'interruttore su ON (ACCESO).

5. Sei pronto per giocare golf. Evviva!



World Masters Golf

Introduzione

Benvenuto a World Masters Golf, la migliore simulazione di golf per SNES in circolazione. Questa cartuccia ti offre tutto il divertimento e le emozioni di quattro impegnativi campi da golf. Nel gioco sono state ricreate tutte le caratteristiche del golf, compresi le immagini e i suoni di un moderno campo da golf.
Potrai allenarti da solo, contro lo SNES o contro fino a 7 amici; potrai giocare nello speciale torneo a un giocatore o addirittura una gara a buche contro un amico o il computer. Indipendentemente dal tuo handicap, sia che tu sia mancino o meno o che tu non abbia mai giocato una partita a golf in vita tua, potrai allestire il gioco come ti pare. Questo gioco ti piacerà un sacco. Divertiti.

Prendi in mano la situazione

Prima di dirigerti al primo tee, dovrai imparare i comandi da utilizzare sul campo da golf.
Pulsante B - Attiva e ferma l'indicatore della potenza del colpo e conferma le selezione del menu.
Pulsanti A e X - Ti mostrano la posizione della palla.
Pulsante Y - Indica dove si trova la palla mostrandoti la bandierina e ti consente di ritornare sui menu in caso tu voglia cambiare qualcosa.
Pulsanti SINISTRA & DESTRA - Ti consentono di cambiare la mazza che stai utilizzando.
Select (Seleziona) - Visualizza la videata dei menu e quindi ti consente di accedere alla mappa e ai punteggi.
Start (Avvio) - Ti consente di saltare la buca attuale o addirittura di abbandonare l'intero percorso.

Andiamo al fairway e iniziamo a giocare. Scegli **Practice (Allenamento)** dal menu principale. Seleziona in numero di giocatori muovendo la freccia sul numero appropriato e premendo il pulsante B, quindi premi Start e ti verrà chiesto di scegliere su quale dei quattro percorsi desideri giocare. Per seguire questo manuale, scegli Alan Forest (premendo Start) ed apparirà una videata con il tuo giocatore dal primo tee.

La videata di gioco

Prima di giocare diamo un'occhiata alla videata di gioco.

Mirare la palla: il piccolo mirino bianco al centro della videata indica dove il tiro è mirato in quel momento. Prova a premere il pulsante direzionale a sinistra e a destra. Questo mirino ti permette di tirare la palla in qualsiasi punto della videata. Per decidere la direzione di un tiro ed eseguirlo preciso, dovresti sempre utilizzare la mappa.

Direzione e forza del vento: a sinistra sulla videata c'è una casella bianca vedrai una freccia che si muove: questo è il tuo anemometro. Sotto a questa casella c'è la velocità del vento in miglia all'ora (mph), che indica la forza del vento sul percorso, da una leggera brezza o vento forte. Tieni d'occhio a questi due fattori.

- Quando la freccia punta direttamente in giù, hai il vento in faccia e dovrai colpire la palla più forte del solito.
- Quando la freccia punta a sinistra o a destra, significa che hai il vento di traverso e per compensare dovrai muovere il mirino nella direzione opposta.
- Quando la freccia punta direttamente in su, il vento soffia da dietro di te e la palla andrà più lontano del solito.

Statistiche del colpo: Sotto agli indicatori del vento ci sono tutte le statistiche del colpo attuale.

- A sinistra c'è l'indicatore del colpo e poiché siamo all'inizio dovrebbe essere **Shot 1 (Colpo 1)**.
- Accanto ad esso c'è l'indicatore del par. Il par di una determinata buca è in numero di colpi con il quale la dovrebbe essere imbucata. In questo caso è 4 e perciò la palla dovrebbe essere imbucata in quattro colpi.
- Ed infine, proprio in fondo c'è l'indicatore della distanza dalla bandierina. Indica esattamente la distanza dalla tua posizione attuale e la bandierina. In questo caso dovrebbe essere **425 Yards (iarde)**.

Indicatore del Colpo: a destra sulla videata c'è l'indicatore più importante del gioco. L'indicatore del colpo ti consente di colpire la palla con precisione e con la giusta potenza. Sulla barra ci sono 0% e 100%. 100% indica dove dovresti fermare la barra della potenza per un colpo a potenza massima. Se supererai il 100% colpirai la palla ancora più forte, ma la direzione non sarà precisa. 0% indica dove dovresti fermare la palla per un diro dritto.

Come eseguire un colpo

Ora che conosci la videata di gioco, possiamo iniziare a giocare. Innanzi tutto diamo un'occhiata alla mappa premendo **Select** e quindi **Y**. La prima buca all'Aldan Forest è una 425 iarde Par 4. Come puoi vedere dalla mappa, l'unico pericolo è quel bunker a destra, quindi se eseguirai un colpo dritto, non dovrebbe costituire un problema. Premi un pulsante qualsiasi per ritornare sul tee. Come primo colpo, eseguiremo un colpo a piena potenza giù al centro del fairway. Per attivare l'indicatore della potenza premi il pulsante **B** e premilo di nuovo quando raggiungerà il 100%. Quando l'indicatore raggiunge lo 0% premi il pulsante **B** per la terza volta e cerca di fermarlo nel punto giusto. La palla volerà lungo il percorso.

Eseguire un colpo preciso

In poche parole, il golf consiste nel colpire una pallina con delle fossette lungo una distesa d'erba, ma ci sono molti fattori che influenzano la precisione di un colpo. Ecco alcune cose di cui dovresti tener conto:

- La forza e la direzione del vento.
- La posizione della palla.
- La mazza utilizzata.
- La forza con cui colpisci la palla.
- La superficie su cui giochi.

Hook e Slice (Draw e Fade)

Quando esegui un colpo, la sua direzione viene determinata dal punto della mazza con cui colpisci la palla, se fermi l'indicatore della forza proprio sulla linea bianca colpirai la palla in mezzo ed eseguirai un colpo dritto (a parte le deviazioni causate dal vento).

Se esegui un hook, significa che la palla si muoverà a sinistra di un golfista destro e a destra di un golfista mancino. Se esegui uno slice significa che la palla andrà a destra di un golfista destro e a sinistra di golfista mancino. Eseguirai un colpo a sinistra se fermerai l'indicatore della potenza prima che raggiunga 0% e la colpirai a destra se eseguirai il colpo dopo che l'indicatore avrà oltrepassato l'indicatore 0%.
Molte volte la palla va a sinistra o a destra perché non sei riuscito a fermare l'indicatore della potenza sulla linea bianca per un colpo perfetto; tuttavia potrà accadere che, a causa della direzione del vento, tu voglia colpire deliberatamente la palla a sinistra o a destra, questi colpi vengono chiamati Draw e Fade.
Per esempio, supponiamo che ci sia un vento forte che soffia da sinistra a destra sul fairway. Se esegui un tiro dritto in queste condizioni, la palla verrà deviata verso destra. Puoi evitare questo tirando a sinistra la palla, mandandola contro il vento, in modo che la palla vada dritta.
Questa tecnica è utile anche quando devi superare un ostacolo come un albero o un lago. Facendo eseguire un gancio o una parabola alla palla, potrai aggirare l'ostacolo e lanciare la palla in una posizione più giocabile per il tiro successivo.
Inoltre potrai utilizzare l'indicatore del Fade e del Draw. Premendo in su e in giù il pulsante direzionale, attiverai l'indicatore del Colpo con l'indicatore del Fade e del Draw e quindi potrai stabilire il grado di fade o draw che vorrai dare alla palla premendo il pulsante direzionale a sinistra e a destra.

Selezione della mazza o ferro

Lo SNES sceglierà la mazza che ritieni più appropriata per quel tiro. Decide il tipo di mazza soprattutto in base alla distanza della palla dal green, quindi può prendere delle decisioni sbagliate. Puoi decidere di utilizzare una mazza più potente (o più debole) o di colpire con più (o meno) potenza. Per cambiare la mazza utilizza i pulsanti **SINISTRO** e **DESTRO** in alto sulla pulsantiera.

Tirare con il putt

Quando avrai raggiunto il green, dovrai affrontare delle altre sfide. Sul green, la velocità e la pendenza determineranno il punto dove finirà la pallina. Quindi è molto importante che tu valuti tutte le irregolarità del terreno: è inutile che tu raggiunga il green in soli due colpi se poi ne impieghi cinque per imbucare la palla.

Innanzi tutto, osserva la barra in fondo a sinistra della videata, che indica la velocità del green. Più a destra sarà la barra rossa dell'indicatore, più dolcemente dovrai colpire la palla. Quindi premi il pulsante **X** e vedrai la pendenza del green, la freccia indica la direzione in cui è inclinato il terreno.

Come sul fairway, hai un indicatore del colpo, sebbene la potenza sia variabile, se premerai il pulsante direzionale in su o in giù potrai cambiare la distanza massima del putt (tra 10 e 90 piedi). Per eseguire il putt, premi il pulsante B.

Come utilizzare la mappa

Per tirare un buon colpo in World Masters Golf, dovrai sapere dove sono tutti gli ostacoli. Potrai sapere subito cosa dovrai affrontare nel prossimo colpo, chiamando la mappa. Per visualizzare la mappa, premi i pulsanti **Select** e **Y**. La linea punteggiata nel percorso è la traiettoria della palla eseguita con la potenza di una determinata mazza o ferro.

Se stai eseguendo un tiro dal tee, questa linea sarà probabilmente 240 iarde, che è la distanza massima a cui il driver può lanciare la palla a piena potenza. Prova a premere il pulsante direzionale in **su** e in **giù** e potrai cambiare la direzione in cui tirerai la palla. Quindi se pensi che probabilmente colpirai un ostacolo, come un bunker, mira la palla in una direzione diversa. Quindi prova a premere il pulsante direzionale a **sinistra** o a **destra** e vedrai la linea accorciarsi e allungarsi. Questo ti consente di valutare la distanza dagli ostacoli e quindi di decidere se vale la pena rischiare con dei tiri pericolosi o giocare sul sicuro. I pulsanti **SINISTRA** e **DESTRA** in alto sulla pulsantiera ti consentono di cambiare la distanza più velocemente.

Quando cambierai la distanza della linea sulla videata della mappa, influenzerai anche la direzione in cui tirerai la palla quando ritornerai sul fairway. Quindi, prima di ritornare sul percorso, controlla che tutto sia stato allestito correttamente o la palla finirà nel bosco.

Il punteggio

In qualsiasi momento durante il gioco potrai controllare il tuo punteggio premendo i pulsanti **Select** e **B**. La tabella ti fornisce i dati su tutte le buche e sulle tue prestazioni. Premendo il pulsante **Y** otterrai i dati sulla buca che stai giocando. Premendo il pulsante **X** riceverai informazioni su come stai andando in generale. Premendo **A** ritornerai sul percorso.

Torneo (Tournament)

Se vuoi mettere alla prova le tue abilità, perché non provi a sfidare lo SNES. Con l'opzione torneo potrai perfezionare le tue abilità e imparare bene come funzionano i comandi. L'opzione torneo è una serie di sfide, che ti metteranno alla prova. All'inizio queste sfide saranno abbastanza semplici, ma man mano che proseguirai, diventerà più difficile vincere.

Gara a buche (Matchplay)

L'opzione gara a buche è per un massimo di due giocatori. Questo gioco consiste nel vincere delle singole buche, il punteggio finale non conta. Giochi esattamente come in un normale circuito di golf, tranne che la buca verrà assegnata a colui che avrà imbucato la palla con il minor numero di colpi. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso punteggio, la buca viene dimezzata e non verrà assegnato nessun punto.

Opzioni: crea il tuo golfista personalizzato

Per ottenere il meglio da World Masters Golf potrai creare un giocatore personalizzato. Potrai decidere il sesso del giocatore e le mazze che porta, che ti permetteranno di giocare un po' meglio.
Per modificare l'allestimento di un giocatore, scegli l'opzione **Select Player Details** (Seleziona i dati di un giocatore) quando selezioni il numero dei giocatori nel gioco. Per creare il tuo golfista, premi il pulsante direzionale in giù e digita il nome del giocatore. Puoi scegliere il sesso del giocatore, il suo set di mazze, la pulsantiera utilizzata, se è mancino o destro e il livello di abilità.
Se non vuoi creare il tuo personaggio, allora potrai scegliere uno dei personaggi predefiniti premendo il pulsante **B** su **Load Golfer** (Carica golfista) e scegliere il giocatore che vuoi controllare. In alternativa, puoi decidere quale giocatore controllato dal computer vuoi affrontare.

I quattro percorsi

In World Masters Golf ci sono quattro circuiti. Ognuno di questi sarà una sfida diversa e solo imparando a giocare in tutt'e quattro, potrai diventare un professionista di World Masters.

Aldan Forest

È un percorso tranquillo, rilassante e pieno di alberi, ma nonostante le apparenze nasconde delle difficoltà. Le buche dell'Aldan Forest sono fiancheggiate da boschi, bunker e da qualche ostacolo d'acqua. Gli alberi riparano dal vento, ma rappresentano anche un pericolo imprevedibile. Tira la palla tra i pini e dovrai sudare per eseguire il tiro di recupero.

Cranfield Lakes

Quelle centinaia di laghi e laghetti possono anche essere belli, ma nascondono un sacco di insidie. A causa dell'acqua, se vuoi raggiungere il green, dovrai eseguire dei tiri molto precisi. Controlla bene l'indicatore del vento, una leggera raffica di vento può far deviare anche il colpo più accurato.

Marston Beach

Questo campo da golf è simile ai percorsi di prova della PGA, che sono così famosi in America. L'ostacolo principale è la forte brezza oceanica che soffia sulla costa. Tuttavia, l'imprevedibilità di questo fattore rende questo percorso il più divertente.

Victoria Plains

Dopo aver imparato a superare gli ostacoli d'acqua, gli alberi e il vento, dovrai imparare ad affrontare i difficili pendii di questo percorso. Il campo da golf Victoria Plains è molto ondulato e quindi la palla rimbalzerà in punti inaspettati. A questo aggiungi dei green difficoltosi e avrai un percorso abbastanza impegnativo.

Alcuni consigli utili

- Tieni d'occhio l'indicatore del vento. Una raffica di vento di 7 miglia all'ora può deviare notevolmente la palla dalla sua traiettoria. Evita questo problema eseguendo un fade o un draw.
- Se rimani bloccato in un ostacolo di sabbia, colpisci la palla con più forza di quella utilizzata se ti trovassi sull'erba. È più difficile liberare la palla dalla sabbia.
- Quando stai per eseguire un putt, controlla se sei in discesa o in salita e di conseguenza curva la traiettoria.
- Non essere tentato a utilizzare un ferro alto (1, 2, 3, 4, 5 o 6) o un legno quando la palla si trova in una brutta posizione sull'erba, la palla si muoverà appena appena di 30-60 cm. Usa invece un ferro basso (7, 8, 9 o il pitching wedge) con più forza possibile.
- Se c'è un albero davanti a te, utilizza il pitching wedge per tirare la palla oltre l'ostacolo.
- Utilizza molto la mappa, non fidarti solo delle decisioni del computer.

Glossario

19ª buca (ritrovo di un club di golf) - La 19ª buca è il nome che viene tradizionalmente dato al bar nel club di golf nei campi da golf.

Bunker (ostacolo di sabbia) - Buche di sabbia posizionate in posizioni strategiche per intrappolare delle palle tirate male.

Colpo irregolare - Nel golf, è un colpo che finisce fuori dai limiti del percorso. Se la palla viene tirata all'estrema sinistra o all'estrema destra degli indicatori bianchi sarà fuori limite. Quando la palla finirà nell'acqua, sarà considerata una palla irregolare.

Driver - Una mazza potente (chiamata anche **Legno**, perché ha una testa di legno) che viene utilizzata per tirare dal tee. I driver sono stati ideati in modo da tirare la palla lontano. Per esempio, il **Legno 1** al 100% di potenza può tirare la palla fino a 240 iarde.

Fairway - Il fairway è la lunga distesa d'erba. In teoria tutti i colpi dovrebbero finire sul fairway, perché puoi quasi sempre avere una buona posizione.

Ferro - La maggioranza dei colpi verrà eseguita con un ferro. Queste mazze di metallo vanno dal **Ferro 1** (il più potente) al **Pitching Wedge** (il più debole). I ferri sono utili per togliere la palla da una brutta posizione o da un ostacolo.

Green - Ogni buca è circondata da una superficie erbosa piana. Quando la palla si trova in quest'area, per imbucarla devi utilizzare un putter.
Handicap - È il modo in cui vengono valutati i golfisti. Maggiore sarà l'handicap (come per es. 20), peggiore sarà il giocatore. I giocatori di golf più bravi hanno un handicap negativo (per esempio -4). Questi handicap vengono utilizzati nelle gare a colpi e indicano il numero di tiri che un giocatore può togliere dal punteggio finale.
Hook (Gancio secco a sinistra) - Colpire la palla a sinistra per un giocatore destro e a destra per un giocatore mancino.
Ostacolo - Un ostacolo che ostruisce la traiettoria della palla.
Par - Il numero di colpi con i quali dovresti essere in grado di imbucare la palla. I progettisti di ogni campo da golf valutano le buche per un giocatore medio. Se imbuchi la palla in un numero minore di colpi rispetto al par, hai giocato sotto al par, mentre se completi la buca in un numero maggiore sei sopra il par.
Posizione - Il punto in cui è appoggiata la palla. Una buona posizione è una superficie piatta sul fairway, mentre una cattiva è quando la palla si trova su un punto difficile in cui è difficile colpirla.
Slice (gancio secco a destra) - Colpire la palla a destra per un golfista destro e a sinistra per un mancino.
Tee - Questa è l'area da cui giochi la tua prima buca. Da qui puoi tirare la palla da un piolo di legno o di plastica, per eseguire un tiro netto.

Para empezar a jugar

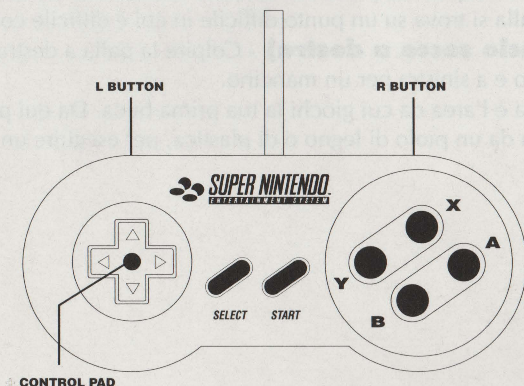
1. Prepara tu Super Nintendo Entertainment System siguiendo las instrucciones que vienen con la unidad.

2. Asegúrate de que el controlador esté enchufado. O ambos controladores si estás jugando con un amigo.

3. Cerciórate de que el interruptor está en la posición OFF (apagado) Introduce el cartucho en su ranura y empújalo hacia abajo hasta que encaje en su alojamiento.

4. Pon el interruptor en la posición ON (encendido).

5. ¡Estupendo! Ya estás listo para jugar al golf.



World Masters Golf

Introducción

Bienvenido al World Masters Golf, el primer (más importante) simulador de golf que existe para SUPER NINTENDO. Este cartucho te proporcionará todo el entretenimiento y la diversión que puedes esperar de cuatro campos de golf. Cada aspecto del juego está recreado para que disfrutes, incluyendo las señales y los sonidos de un campo de golf moderno.

Podrás practicar cuanto quieras tú solo, bien contra la consola o enfrentándote hasta con 7 amigos; puedes jugar el torneo especial para un sólo jugador e incluso una partida contra un amigo o contra el ordenador. Cualquiera que sea tu *handicap*, ya seas zurdo o diestro, y aunque no hayas jugado un partido de golf en tu vida, serás capaz de preparar el juego para jugar como tú quieras. Te va a encantar este juego. Diviértete.

FAMILIARIZATE

Antes de encarar el primer *tee* (área de salida) familiaricémonos con los controles que vamos a manejar en el campo de golf.

Botón B – Inicia y detiene el indicador de potencia del golpe y acepta las selecciones del menú.

Botones A y X – Nos muestra donde ha caído la bola.

Botón Y – Indica dónde está el hoyo, mostrándote la bandera, y te permite revisar los menús si quieres cambiar algo.

Botones L y R – Te permiten cambiar de palo.

Select – Muestra la pantalla de menú, permitiéndote ver el mapa aéreo (arriba) y los marcadores.

Start – Te faculta para saltarte el hoyo en que estás jugando, e incluso abandonar la partida.

Dirijámonos a la calle y empecemos la partida. Desde el menú principal, selecciona **Practice (Practicar)**. Después selecciona el número de jugadores moviendo la flecha y situándola sobre el número deseado y presiona el botón B, a continuación presiona Start. Se te pedirá que elijas en cuál de los cuatro campos quieres jugar. Con objeto de seguir este manual elige el Aldan Forest (pulsando Start) y la pantalla cambiará y mostrará a tu jugador en el primer *tee*.

LA PANTALLA DE JUEGO

Antes de jugar echemos un vistazo a la pantalla de juego.

Cómo apuntar los golpes: la crucecita de color blanco que aparece en medio de la pantalla indica hacia dónde se dirige el golpe en cada momento. Intenta mover la cruz pulsando el mando direccional hacia la izquierda y la derecha. De esta manera podrás golpear la bola hacia cualquier punto de la pantalla. Para mover la dirección del golpe y mantener su precisión, debes utilizar siempre el mapa aéreo para cambiar la dirección.

Fuerza y dirección del viento: En un recuadro blanco en la parte izquierda de la pantalla verás una flecha que se mueve, éste es el indicador de la dirección del viento. Por debajo del recuadro está el indicador de la velocidad del viento en mph (millas por hora), que indica la fuerza del viento en el campo; desde una suave brisa hasta un viento fuerte. Presta mucha atención a ambas lecturas.

- Cuando la flecha apunte hacia abajo, tendrás el viento de cara y deberás golpear la bola con más fuerza de lo normal para enviarla a la misma distancia.
- Cuando la flecha apunte a la izquierda o a la derecha quiere decir que tienes viento lateral y tendrás que mover el alza que indica la dirección (cruz) hacia el lado contrario para compensar.
- Cuando la flecha señale hacia arriba tendrás el viento de espalda y la bola volará más de lo normal.

Estadísticas de golpes: Debajo de los indicadores del viento se encuentran tus estadísticas de golpes:

- A la izquierda está el indicador de golpes: como acabamos de empezar, indicará Shot 1 (Golpe 1).
- A continuación está el indicador del *par*. El *par* de un hoyo es el número de golpes en los que la bola debería entrar en el hoyo. En este caso se leerá 4, indicando que deberías introducir la bola en cuatro golpes.
- Por último, abajo del todo, está el indicador de la distancia hasta la bandera. Te dice lo lejos que estás exactamente de la bandera. En esta caso, verás que dice 425 yardas.

Potencia del golpe: A la derecha de la pantalla se encuentra el indicador más importante del juego. El indicador del golpe te permite golpear la bola con la potencia correcta. En la barra están los marcadores **0%** y **100%**. El **100%** indica donde deberías detener la barra de potencia para un golpe de plena potencia, superada esta línea puedes golpear la bola con más fuerza incluso, pero la bola puede desviarse. El **0%** indica donde debes detener la barra para un golpe directo.

Cómo golpear

Ahora que te has familiarizado con la pantalla del juego, prepárate para jugar. Antes que nada, echemos un vistazo a la vista aérea pulsando simultáneamente **Select** + **Y**. El primer hoyo en Aldan Forest tiene 425 yardas y un *Par* 4. Como puedes ver en el mapa, el único peligro es el *bunker* de la derecha; pero mientras golpeemos en línea recta no presentará ningún problema.

Pulsa cualquier botón para volver al *tee*. Para el primer golpe vamos a golpear fuerte por el centro de la calle. Pulsa el botón **B** para activar el indicador de potencia y después púlsalo otra vez cuando alcance el **100%**. Cuando el indicador llegue al **0%**, pulsa el botón **B** por tercera vez, mantenlo pulsado. La bola volará calle abajo.

Cómo golpear con precisión

Aparentemente, el golf consiste sencillamente en ir golpeando una bola con agujeros por un tramo de hierba, pero hay muchos otros factores a tener en cuenta que determinan si el golpe se ha ejecutado con precisión o no. Los puntos a tener en cuenta son:

- Fuerza y dirección del viento
- La posición de la bola.
- El palo que utilices.
- La fuerza con que golpees la bola.
- La superficie en la que juegues.

Golpes hacia la izda. y hacia la dcha. (draw y fade)

Cuando ejecutas un golpe, la dirección de la bola vendrá determinada según con qué parte del palo la golpees. Si sitúas el indicador de potencia exactamente en la línea blanca golpearás la bola en el medio y darás un golpe en línea recta. (aparte de las desviaciones debidas al viento)

Si realizas un "*hook*" quiere decir que la bola se desviará hacia la izquierda, si eres un golfista diestro, o hacia la derecha si eres un golfista zurdo. Si ejecutas un "*slice*" quiere decir que la bola se desviará hacia la derecha, si eres un golfista diestro, o hacia la izquierda si eres un golfista zurdo. Puedes ejecutar un "*hook*" si detienes el indicador de potencia antes de que alcance el **0%** y puedes ejecutar un "*slice*" si golpeas la bola después de que haya pasado el **0%**.

A menudo, si la bola va hacia la izquierda o hacia la derecha se debe a que no has podido detener el indicador de potencia en la línea blanca para dar el golpe perfecto. Sin embargo, habrá veces en que, debido a la dirección del viento, quieras golpear deliberadamente la bola de manera que se desvíe hacia la izquierda o hacia la derecha. Esto se llama "*draw* y *fade*". Hay dos maneras de ejecutar un golpe con efecto "*draw*" y con efecto "*fade*":

Supongamos, por ejemplo, que sopla un viento fuerte de izquierda a derecha en la calle en que nos encontramos. Si ejecutas un golpe en línea recta en esas condiciones la bola se desviará hacia el lado derecho. Puedes compensarlo si das efecto a la bola (*hook o draw*), enviándola en la dirección del viento, de forma que la bola acabe yendo en línea recta. Esta técnica es a menudo útil si te encuentras un obstáculo delante, como un árbol o un lago. Ejecutando este tipo de golpes deliberadamente (*hook* o *slice*), puedes desviar el golpe eficazmente rodeando un obstáculo y colocar la bola en una posición más cómoda para ejecutar el siguiente golpe.

La otra manera consiste en usar el indicador de *fade* y *draw* del juego.Moviendo el mando direccional hacia arriba y hacia abajo podrás cambiar el indicador de potencia por el indicador de *fade* y *draw*. En ese momento puedes mover el mando direccional hacia la izquierda o la derecha para fijar el grado de "*fade*" o "*draw*" que desees dar a la bola.

Qué palo elegir: madera o hierro

Tu SUPER NINTENDO seleccionará automáticamente la madera si es lo más adecuado para tu próximo golpe. Para ello se basa enteramente en la distancia que hay desde la bola hasta el *green* y, por consiguiente, puede tomar decisiones equivocadas. Podrás elegir un palo más o menos potente, golpear con más o menos fuerza. Para cambiar de palo utiliza simplemente los botones **L** y **R** que están en la parte superior del controlador.

Patear (Golpe con el putt).

Una vez que hayas alcanzado el green tienes que enfrentarte a nuevos retos. La dirección que tome la bola al patear depende de la velocidad y de la pendiente del terreno. Por tanto, es importante que analices cuidadosamente todas las trampas posibles antes de ejecutar el golpe. No tiene sentido alcanzar el *green* en dos golpes si después tienes que dar otros cinco para embocar la bola en el hoyo.

En primer lugar echa un vistazo a la barra que hay en la parte inferior izquierda de la pantalla y que indica la velocidad del *green*. Cuanto más a la derecha del indicador esté la barra roja, menos fuerza tendrás que imprimir a la bola. Ahora pulsa el botón **X** y podrás ver la pendiente del green, la flecha indica hacia qué lado se inclina la pendiente.

Dispones de un indicador de golpes igual que cuando estabas en la calle. No obstante, la intensidad es variable. Si empujas hacia arriba o hacia abajo el mando direccional, se cambiará la distancia máxima a la que puedes patear (*putt*) (entre 10 y 90 *pies*). Para seleccionar el *putt* pulsa el botón B.

Utilización del mapa aéreo

Para ejecutar un buen golpe en el World Masters Golf tienes que conocer todos los obstáculos posibles. Puedes adivinar rápidamente lo que te aguarda en el próximo golpe consultando el mapa aéreo. Para ver el mapa pulsa los botones **SELECT** + **Y**. La línea de puntos que marca el campo es la proyección aérea del curso de la bola, determinada por la potencia de la madera o del hierro que estés usando.

Si estás ejecutando un golpe desde el *tee* (lugar de salida), esta línea indicará probablemente 240 *yardas*, que es la mayor distancia a la que tu driver puede enviar la bola golpeando con la máxima potencia. Intenta pulsar el mando direccional hacia **arriba** y hacia **abajo**, esto hace que se cambie la dirección en que se jugará la bola. Por consiguiente, si crees que es probable que la bola vaya a parar a un obstáculo, por ejemplo, a un *bunker*, apunta la bola en una dirección diferente. Después intenta mover el mando direccional a **izquierda** y **derecha**, observa cómo la línea se estira y se encoge. Esto te permite calcular la distancia que hay hasta los obstáculos, y te permite decidir si merece la pena jugar con golpes complicados o jugar seguro. Los botones **L** y **R** de la parte superior del controlador avanzan distancias más rápidamente.

Cuando cambies la dirección de la línea en la pantalla del mapa, estarás también modificando la dirección en que irá la bola cuando regreses a la calle, así que comprueba que todo está dispuesto correctamente antes de volver al campo porque si no se te irá el golpe a la zona de árboles.

Comprobación del marcador

En cualquier momento del juego puedes comprobar tu puntuación. Para ello, pulsa los botones **SELECT** + **B**. El cuadro te dará detalles de todos los hoyos, así como de tu actuación hasta este momento. Si pulsas el botón **Y**, te indicará en que lugar te encuentras en este momento en el hoyo que estás jugando. Si pulsas el botón **X**, te indicará la puntuación total. Pulsando el botón **A** vuelves al campo.

Tournament (torneo)

Si te encuentras con ánimo de competir, intenta jugar contra tu SUPER NINTENDO. La opción torneo es una forma de desafiar tus aptitudes. Esto te permite soltarte en el manejo del sistema de control. De hecho, la opción torneo tiene una serie de desafíos diseñados para comprobar tus habilidades. En principio, estos retos son bastante simples, pero, a medida que tu destreza aumenta, tienes que jugar cada vez mejor para ganar.

Matchplay (juego por hoyos)

La opción matchplay está pensada para 2 jugadores como máximo. La idea es ganar hoyos individuales, sin importar cuál sea la puntuación final. Tu juegas la partida exactamente como cualquier otra, excepto que quien haga el hoyo en menos golpes gana ese hoyo. Si las dos personas embocan el hoyo en el mismo número de golpes se dice que el hoyo está empatado, nadie consigue puntos.

Opciones - Crea tu propio golfista

Para aprovechar bien del World Masters Golf puedes optar por crear tu propio golfista. Esto te permite modificar tanto el sexo del jugador como los palos que van a usar, lo cual te permite jugar un poco mejor.

Para cambiar la configuración de un jugador, elige la opción **Select Player Details** (seleccionar detalles del jugador) cuando estés eligiendo el número de jugadores de una partida. Para crear tu propio golfista mueve el mando direccional hacia abajo e introduce el nombre de tu jugador. Es el momento de elegir el sexo, los palos que va a usar, el controlador utilizado, si es diestro o zurdo, y su grado de habilidad.

Si no quieres crear tu propio jugador, puedes elegir uno de los personajes preconfigurados. Para ello, pulsa el botón **B** en Cargar Golfista **(Load Golfer)** y elige el jugador que te gustaría dirigir. Otra posibilidad es decidir contra qué golfista controlado por la CPU quieres jugar.

Campos de golf disponibles

Para tu satisfacción existen cuatro campos de golf simulados en World Masters Golf. Cada uno de ellos representa un reto diferente y únicamente después de vencer en los cuatro campos podrás considerarte un World Masters Pro (profesional).

Aldan Forest

Es tranquilo, apacible y con un arbolado resplandeciente, pero, aunque no lo parezca, también es difícil. Los hoyos del Aldan Forest están flanqueados por zonas de árboles, *bunkers* y ocasionales obstáculos artificiales de agua. Si bién los árboles protegen del viento, por otro lado representan un peligro imposible de predecir. Pierde tu bola en medio de un bosquecillo de pinos y tendrás que jugar un bonito golpe de recuperación.

Cranfield Lakes

El hecho de que tenga cientos de lagos y estanques puede parecer muy atractivo, pero oculta la dificultad de este campo. Debido a la excesiva presencia de agua, tendrás que esmerarte en ejecutar golpes certeros si quieres alcanzar los *greens*. Presta mucha atención al indicador del viento, porque una leve brisa puede desviar un golpe perfectamente ejecutado y hacer que la bola acabe en el agua.

Marston Beach

Este campo a la orilla del mar es una reminiscencia de los campos de experimentación de la PGA tan populares en América. El principal obstáculo que nos encontramos aquí es el intenso viento que sopla hacia la costa. Sin embargo, es precisamente lo impredecible de estos vientos lo que hace que este campo sea uno de los más divertidos de jugar.

Victoria Plains

Si ya dominas el viento, los árboles y el agua, debes intentar ahora encararte con pendientes difíciles en este campo. El campo de golf de Victoria Plains está ondulado por todas partes. Quiere esto decir que las bolas no botan exactamente como tú desearías. Combina esto con algunos *greens* que son un auténtico castigo y tendrás un campo de dificultad maliciosa.

Algunos consejos prácticos

- Presta especial atención al indicador del viento. Una brisa de 7 mph o más puede desviar bastante tu bola de su trayectoria. Supera este problema golpeando la bola con "*fade*" o con "*draw*".
- Si caes en una trampa de arena, golpea la bola mucho más fuerte que si estuvieras en la hierba; cuesta mucho más sacar la bola de la arena.
- Cuando estés pateando observa si estás jugando cuesta arriba o cuesta abajo y curva la bola hacia adentro en consecuencia.
- No trates de usar un número de hierro largo (1, 2, 3, 4, 5 ó 6) o de madera cuando la bola caiga en una posición fastidiosa en la hierba – la bola sólo avanzará uno o dos *pies*. En su lugar, utiliza un hierro corto (7, 8, 9, ó el "*pitching wedge*" (palo corto con mucha inclinación que suele utilizarse normalmente para *chipear*) y golpea con todas tus fuerzas.
- Si te encuentras un árbol justo en la línea de tiro, utiliza el "*pitching wedge*" para golpear la bola levantándola por encima del obstáculo.
- Utiliza a menudo el mapa aéreo - no confíes únicamente en la CPU para ubicarte en la dirección correcta.

Glosario

Hoyo 19 – El hoyo 19 es el nombre que tradicionalmente se le da al bar del Club en los campos de golf. Hace 80 años era un chiste divertido.

Bunker – Zonas de arena situadas en posiciones estratégicas par atrapar las bolas cuando se ejecutan golpes que no se han apuntado bien.

Driver – Palo muy duro (también conocido como **madera** por tener la cabeza hecha de madera) que se utiliza en el "*tee*" (área de salida de un hoyo). Los *drivers* están diseñados para enviar la bola a larga distancia – la **Madera nº 1**, por ejemplo, manda la bola a 240 *yardas* al 100% de potencia.

Calle (Fairway) – La calle es la zona de hierba cuidada y recortada que se encuentra entre el *tee* y el *green*.

Falta – en el golf una falta es un golpe que se sale de los límites del recorrido. Si la bola se juega con mucha fuerza, tanto hacia la izquierda como hacia la derecha, y sobrepasa los indicadores blancos, estará fuera de los límites. Toda bola que termine en el agua se considera una bola fallada.

Handicap – Es el rango o clasificación de los golfistas. Cuanto mayor es el *handicap* (por ejemplo, 20), peor es el jugador. Los mejores golfistas tienen *handicaps* negativos (por ejemplo, -4). Estos handicaps se tienen en cuenta en las competiciones por golpes e indican el número de golpes que un jugador puede restar de la puntuación final.

Hazard (Obstáculo) – Cualquier obstáculo que pueda obstruir el curso de la bola.

Hook – Golpear la bola hacia la izquierda si eres un golfista diestro o hacia la derecha si eres un golfista zurdo.

Hierro (Iron) – La mayoría de los golpes se ejecutan con un hierro. Este palo de metal se clasifica desde el **Hierro 1** (el más duro) hasta el **pitching wedge** (el más ligero). Los hierros son útiles para sacar la bola de una mala posición o de un obstáculo (*hazard*).

Posición (Lie) – Es el terreno donde cae tu bola. Un buena posición **(good lie)** es una superficie limpia y llana; por ejemplo, la calle. Una mala posición **(bad lie)** es cuando la bola se encuentra en una posición difícil y tienes problemas para golpearla.

Par – Es el número de golpes establecido en el que deberías ser capaz de introducir la bola en el hoyo. Los diseñadores de campos de golf hacen una estimación del *par* de cada hoyo para un jugador medio. Si consigues embocar la bola en menos golpes que los fijados para el *par*, se dice que has jugado **bajo par**. Si embocas el hoyo en más golpes, se dice que estás por **encima del par.**

Patear en el green – Alrededor de cada hoyo hay una zona de hierba muy cuidada. Cuando la bola está en esta zona de hierba tienes que utilizar el palo de patear (*putt*) para introducir la bola.

Slice – Golpear la bola hacia la derecha si eres un golfista diestro o hacia la izquierda si eres un golfista zurdo.

Tee – Es la zona desde la que se golpea por primera vez la bola en un hoyo. Mientras estés en el *tee*, puedes apoyar la bola en un soporte de madera o de plástico, pudiendo dar así un golpe más franco a la bola.

Förberedelser

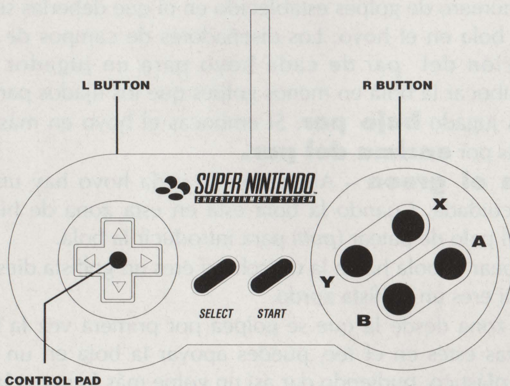
1. Installera ditt Super Nintendo Entertainment System enligt instruktionsboken som följer med basenheten.

2. Kontrollera att din handkontroll är ansluten - båda, om du spelar med en kamrat.

3. Kontrollera att strömbrytaren står i läge OFF (av). Anslut kassetten till basenheten genom att försiktigt trycka ner den tills det hörs ett "klick".

4. Sätt strömbrytaren i läge ON (på).

5. Nu är du reda att spela!



World Masters Golf

Introduktion

Välkommen till World Masters Golf, den mest framstående golfsimulatorn förån SNES. Denna kassett ger både glädje och spänning på fyra krävande golfbanor. Varje golfmoment är återskapat för att njutningen ska bli så fullständig som möjligt, vilket inkluderar vyerna och ljuden från en riktig golfbana. Du kan träna för dig själv, tävla mot SNES eller mot upp till sju kamrater. Du kan spela den speciella turneringen för en spelare samt spela match mot en kompis eller datorn. Oavsett ditt handicap, om du är höger- eller vänsterspelare eller om du aldrig har spelat golf, kommer du att kunna ställa in och spela precis som DU vill - du kommer att älska detta spel. Ha så kul!

Svinga rätt

Innan vi går fram till utslagsplatsen, låt oss bli bekanta med kontrollerna du kommer att använda på banan.

B-knappen – Startar och stoppar mätaren för din slagstyrka samt bekräftar menyval.

A- och X-knapparna – Visar bollens läge.

Y- knappen – Visar var hålet finns genom att visa flaggan samt låter dig gå tillbaka genom menyerna om du vill nädra någonting.

L- och R-knapparna – Ändrar den klubba du skall slå med.

Select – Visar menyn samt låter dig se en översikt av banan och resultaten.

Start – Låter dig hoppa över ett hål eller avsluta rundan.

Låt oss bege oss till banan för att börja spela. Från huvudmenyn väljer du **Practice (träna).** Välj antal spelare genom att flytta pilen till rätt siffra och trycka på B-knappen. Tryck sedan på Start och du kan välja vilken av de fyra banorna du vill spela på. För att följa exemplet i denna manual väljer du Aldan Forest (genom att trycka på Start), varpå skärmen ändras och visar din spelare på första tee.

Spelskärmen

Låt oss ta en titt på spelskärmen nnnan vi börjar spela.

Rikta bollen: Det vita korset på skärmens mitt indikerar var slaget för närvarande är riktat. Flytta detta kors genom att trycka till höger och vänster på styrknappen. På detta sätt kan du slå bollen till vilken punkt som helst på skärmen. För att ändra slagets riktning men ändå slå ett bra slag bör du alltid använda översiktskartan för att ändra riktning.

Vindriktning och styrka: Till vänsteär på skärmen, i en vit ruta, ser du en pil som rör sig. Denna pil indikerar vindens riktning. Under rutan visas vindens hastighet på banan i mph, allt från en liten bris till en stark vind. Var noga med att kontrollera vindens riktning och hastighet.

- När pilen pekar rakt ned blåser det motvind och du måste slå bollen hårdare än normalt för att få iväg den den lika långt.
- När pilen pekar till höger eller vänster blåser det från sidan och du måste flytta korset som visar riktningen på slaget mot vinden (för att kompensera för blåsten).
- När pilen pekar rakt upp, blåseär det medvind och bollen kommer att flyga längre än normalt.

Slagstatistik: Under vindvisarna anges din slagstatistik.

- Till vänster finns slag-indikatorn - från början skall den visa Slag 1.
- Bredvid slagindikatorn finns par-indikatorn. Par för ett hål är idealresultatet, d.v.s. det antal slag du bör använda för att få bollen i hålet. I det här fallet utgör par 4, vilket betyder att du bör sänka bollen på fyra slag.
- Till slut, längst ner, finns distans-indikatorn. Denna talar om för dig exakt hur långt du har kvar till flaggan från din nuvarande position. I detta fall är det 425 yards.

Slagmätaren: Till höger på skärmen finns den viktigaste mätaren i spelet. Slagindikatorn låter dig slå till bollen med precis rätt styrka. På mätaren finns markeringarna **0 %** och **100 %**. Markeringen vid **100 %** visar var du bör stanna styrkemätaren för ett slag med full styrka - överskrid denna markering och du kommer att slå till bollen ännu hårdare, men antagligen i fel riktning. Markeringen vid **0 %** visar var du bör stanna styrkemätaren för ett så rakt slag som möjligt.

Att slå

Nu när du är bekant med spelskärmen sätter vi igång på allvar. Först av allt, låt oss ta en titt på översiktskartan genom att trycka på **Select** och sedan på **Y**-knappen. Första hålet på Aldan Forest är ett hål på 425 yards och Par 4. Som du kan se på kartan är den enda faran bunkern till höger; men så länge vi slår ett rakt slag bör bunkern inte bli till något besvär.

Tryck på valfri knapp för att återvända till utslagsplatsen. För detta första slag kommer vi att slå med full styrka mot mitten av fairway. Tryck på B-knappen för att starta slagmätaren och tryck på **B**-knappen igen när mätaren når markeringen vid **100 %**. När mätaren når markeringen vid **0 %** trycker du på **B**-knappen en tredje gång - försök få den precis på linjen. Bollen flyger iväg utför banan.

Slå ett bra slag

När allt kommer omkring är golf inget annat än ett spel där man slår en boll på en bana av gräs. Det finns dock många faktorer som spelar in om ditt slag ska bli bra eller inte. Du bör komma ihåg att följande saker påverkar ditt slag:

- Vindens riktning och styrka
- Bollens läge
- Klubban du använder
- Hur hårt du slår till bollen
- Underlaget bollen vilar på.

Hook och slice (Draw och Fade)

När du slår ett slag bestäms dess riktning av var på klubban du träffar bollen. Om du för styrke-mätaren precis på vita linjen träffar du bollen i mitten på klubbladet och slår ett rakt slag (om man bortser från vindens inverkan).

Om du hookar bollen, innebär det att bollen kommer att röra sig till vänster för en höger-spelare och till höger för en vänster-spelare. Du hookar bollen om du stannar styrke-mätaren innan den har passerat markeringen vid **0 %**. Oftast om bollen går till höger eller vänster beror det på att du inte har lyckats stoppa styrke-mätaren exakt på den vita linjen för det perfekta slaget. Hur som helst, ibland kan man på grund av vinden avsiktligt vilja slå bollen till höger eller vänster. Detta kallas draw och fade. Det finns två sätt att få till draw och fade på ett slag:

Låt oss t.ex. säga att det blåser en kraftig vind från vänster till höger tvärs över fairway. Om du slår ett rakt slag under dessa förhållanden kommer bollen att gå till höger. Du kan motverka detta genom att avsiktligt hooka bollen (sk draw), vilket skickar iväg bollen in i vinden och slutar med att den går i en rak bana. Denna teknik är också användbar om du befinner dig framför ett stort föremål, som ett träd eller en sjö. Genom att avsiktligt slå hook (draw) eller slice (fade), kan du effektivt skruva runt föremålet och få en bättre position inför nästa slag.

Det andra sättet är att använda spelets inbyggda Fade- och Draw-indikator. Genom att trycka upp och ner på styrkontrollen ändras slag-mätaren till Fade- och Draw-indikatorn. Du kan sedan trycka till höger eller vänster på styrkontrollen för att bestämma mängden fade eller draw du vill ha på bollen.

Val av klubba

Datorn väljer automatiskt den klubba som den anser mest lämplig för ditt nästa slag. Valet beror nästan enbart på avståndet från din boll till greenen och därför kan den ibland göra missvisande klubbval. Du kan därför välja en klubba med lägre (eller högre) nummer eller slå med mer (eller mindre) kraft. För att ändra klubba använder du helt enkelt **L**- och **R**-knapparna på din handkontroll.

Putta

När du kommit ända upp på greenen möts du av en ny utmaning. På greenen är det hastigheten och lutningen som bestämmer var bollen går. Därför är det viktigt att du undersöker alla möjliga utvägar innan du slår - det är ingen mening med att använda två slag till att komma upp på greenen om du behöver fem för att få den i hål.

Först av allt tittar du på mätaren nere till vänster på skärmen som indikerar greenens hastighet. Ju större den röda stapeln är desto lösare måste du slå till bollen. Tryck nu på **X**-knappen och du får se hur greenen lutar - pilen anger lutningen.

Här, liksom på fairway, har du en slag-mätare, men här är kraften varierbar. Om du trycker upp eller ner på styrknappen ändras den maximala längden du kan putta (mellan 3 och 30 meter). Putta genom att trycka på B-knappen.

Att använda översiktskartan

För att slå ett bra slag i World Masters Golf måste du veta var hindren finns. Du kan snabbt se alla hinder genom att ta fram översiktskartan. För att ta fram kartan, tryck på **Select** och **Y**-knappen. Den streckade linjen som finns på kartan är den tänkta bollbanan, beroende på vilken klubba som används.

Om det är utslaget det gäller, kommer linjen på kartan troligtvis att motsvara 240 yards, vilket är det längsta du kan slå med din driver om du slår med full styrka. Tryck nu upp och ner på styrknappen. Detta ändrar riktning på bollbanan, vilket betyder att om du befarar att du kommer att träffa ett hinder, t.ex. en bunker, kan du rikta slaget åt ett annat håll. Tryck sedan på vänster och höger på styrknappen och notera hur längden på den streckade linjen ändras. Detta ger dig möjlighet att avgöra hur långt bort ett hinder är placerat och gör det lättare att bestämma om det är värt att slå ett farligt slag eller om det är bättre att spela säkert. **L**- och **R**-knappen på din handkontroll ändrar streckets längd till större steg.

När du ändrar linjens riktning på kartan ändrar du även riktningen på det slag du sedan kommer att slå. Se därför till att allting är rätt inställt innan du återvänder till spelskärmen. Annars kan bollen hamna ute i skogen.

Kolla dina slag

När som helst under spelets gång kan du kolla antalet slag du slagit. För att göra det, tryck på **Select** och **B**-knappen. Tablån ger dig detaljerade uppgifter om alla hål, men även antalet slag så här långt. Genom att trycka på.
Y-knappen får du information om aktuellt hål. Tryck på **X**-knappen för att se se hur du ligger till totalt. Ta dig tillbaka genom att trycka på **A**-knappen.

Turnering

Om du känner dig sugen på att tävla, varför inte utmana din SNES? En turnering är utmärkt för att finputsa din talang och ger dig också möjlighet att se hur en tävling genomförs. Turneringen är egentligen en mängd utmaningar, där var och en är utformad för att testa din kapacitet. I början är utmaningarna ganska enkla, men svårighetsgraden ökar gradvis och du tvingas spela allt bättre för att vinna.

Match

Matchalternativet är för högst två spelare. Idén är att vinna varje hål för sig och slutligt antal slag har ingen betydelse. Du spelar i match precis som i vilken annan runda som helst. Skillnaden är dock att i slutet på varje hål är det den som har slagit minst antal slag som vinner hålet. Om två spelare har samma antal slag, delas hålet, d.v.s. ingen får någon poäng.

Skapa din egen golfspelare

För att få ut så mycket som möjligt av World Masters Golf kan du skapa din egen spelare. Detta låter dig ändra detaljer som spelarens kön och klubbor - allt för att du ska kunna spela bättre.

Ändra en spelares egenskaper genom att välja **Select Player Details** när du väljer antal spelare inför en runda. För att skapa din egen golfspelare trycker du nedåt på styrknappen och matar in spelarens namn. Du får nu möjlighet att välja spelarens kön, vilka klubbor han/hon ska spela med, vilken handkontroll som används, vilket håll han/hon spelar åt samt hans/hennes svårighetsgrad.

Om du inte vill skapa en egen spelare kan du välja en av de förinställda
spelarkaraktärerna. För att göra detta trycker du på **B**-knappen vid **Load Golfer** och väljer den spelare du vill styra. Dessutom kan du välja vilken spelare du vill att datorn ska styra.

De fyra banorna

För att tillförsäkra så variationsrik golf som möjligt finns det fyra simulerade golfbanor i World Masters Golf. Var och en representerar olika utmaningar och bara om du kan bemästra alla fyra banorna kan du kalla dig själv en World Masters Pro.

Aldan Forest

Detta är en tyst och fridfull bana med gott om träd, men är inte så enkel som den ser ut. Aldan Forests hål är flankerade av skogsområden, bunkrar och enstaka vattenhinder. Samtidigt som träden dämpar vinden, utgör de också en oförutsägbar fara. Slå in bollen bland tallarna och du får svårt att ta dig tillbaka till banan.

Cranfield Lakes

De hundratals sjöarna och dammarna kan se mycket attraktiva ut, men de utgör den största faran på denna bana. På grund av alla vattenhinder, tvingas du slå mycket bra slag för att nå greenerna. Var noga med att kontrollera vindmätaren. En liten vindpust kan få ditt välriktade slag att gå rakt ner i plasket.

Marston Beach

Denna golfbana är en kvarleva från de krävande PGA-banorna som har blivit så populära i U.S.A. Den största faran här är de kraftfulla havsvindarna som blåser in över kusten. Hur som helst är det denna oförutsägbarhet som gör denna bana till en av de mest underhållande att spela på.

Victoria Plains

Efter att du bemästrat vinden, träden och vattnet, måste du ge dig i kast med några luriga lutningar på denna bana. Victoria Plains är ojämn från början till slut, vilket innebär att bollarna inte studsar som de borde. Kombinera detta med några mycket svåra greener och du får en lagom klurig bana.

Några heta tips:

- Var noga med att läsa av vindmätaren. En vind på 7 mph eller mer kan föra din boll en bra bit från den tänkta bollbanan. Övervinn detta problem genom att slå draw eller fade.
- Om du hamnar i en bunker, slå hårdare än vad du skulle ha gjort om bollen låg på gräs. Det krävs nämligen mer kraft att få iväg bollen om den ligger i sand.
- När du puttar ska du vara noga med att kontrollera greenens lutning, så att du kan planera ditt slag.
- Frestas inte att använda höga järnklubbor (1, 2, 3, 4, 5 eller 6) eller träklubbor när bollen befinner sig i högt gräs. Det är då risk för att bollen endast kommer att förflyttas en meter eller två.
- Om det är ett träd rakt i din spellinje, använd din pitching wedge för att lyfta bollen över trädet.
- Använd översiktskartan i stor utsträckning. Ta inte för givet att datorn anger rätt riktning.

Några golf-termer

19th hole – 19:e hålet är enligt traditionen namnet på baren i klubbhuset. För 80 är sedan var detta ett roligt skämt.

Bunker – Sandgropar placerade på strategiska ställen för att fånga upp dåligt riktade slag.

Driver – Denna "tunga" klubba (som också kallas trä-ettan p.g.a. av dess trähuvud) används från utslagsplatsen och är gjord så att den kan slå iväg bollen så långt som möjligt. Klubban kan slå bollen 240 yards vid 100% styrka.

Fairway – Det kortklippta området mellan utslagsplatsen och greenen. Alla dina slag bör hamna på fairway för att ge dig ett så bra läge som möjligt inför nästa slag.

Foul – I golf är foul ett slag som hamnar Out-of-Bounds (utanför banans gränser). En boll är Out-of-Bounds om den slås utanför de vita markeringarna som finns runt banan. Om bollen hamnar i vattnet, räknas den också som foul.

Handicap – Visar spelarens skicklighet. Ju högre handicap en spelare har (t.ex. 20) desto sämre spelar han. Väldigt bra golfare har negativt handicap (t.ex. -4). Handicap används i slagtävlingar och anger antalet slag spelaren får dra av från det slutliga resultatet.

Hazard – Fara. Någonting som hindrar bollen på dess väg mot hålet, t.ex. ett träd eller ett vattenhinder.

Hook – Att slå bollen från höger till vänster för en högerspelare eller vänster till höger för en vänsterspelare.

Iron – Järnklubbor. Majoriteten av dina slag kommer att tas med järnklubbor. Järnklubborna rangordnas från 1:an (den mest kraftfulla) till pitching wedge (den minst kraftfulla). Järnklubbor är bra att använda om bollen ligger dåligt placerad.

Lie – Läge, d.v.s terrängen som bollen ligger i. Ett bra läge utgörs av en slät yta som t.ex. fairway. Ett dåligt läge kan vara när bollen ligger i en lurig position och du har svårighet att få till ett bra slag.

Par – Hålets par bestäms av dess längd och utgörs av det antal slag med vilka en bra spelare ska sänka bollen. Om du sänker bollen på ett slag färre än par, har du gjort en "birdie". Om du använder ett slag mer än par har du gjort en "bogey".

Putting green – Det finklippta området som omgärdar hålet. Inom detta område används lämpligen puttern.

Slice – Att slå bollen från vänster till höger för en högerspelare eller höger till vänster för en vänsterspelare.

Tee – Utslagsplats. Området varifrån du slår varje håls första slag. På tee har du möjlighet att använda en peg för att lättare kunna träffa bollen.



VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD.
2 KENSINGTON SQUARE, LONDON W8 5RB

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON